

ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

ENTE ÄLV

# FASORNAS TRÄSK



Drakar och Demoner  
**EXPERT**

**SAGAN OM RINGEN**  
**ROLLSPELET**



# FASORNAS TRÄSK

ÄVENTYR TILL SAGAN OM RINGEN ROLLSPELET ELLER DRAKAR OCH DEMONER EXPERT

**Konstruktion:** Graham Staplehurst

**Översättning:** Isidor Atnister

**Redigering:** Henrik Strandberg, Johan Anglemark

**Original:** Stefan Thulin, Håkan Ackegård

**Illustrationer:** Shawn Sharp

**Produktion:** Nils Gulliksson

**Omslag:** Angus McBride

**Kartor:** Steve Sullivan, Pete Fenlon

Tolkiencitaten återgivna med tillstånd av Almqvist&Wiksell Förlag AB

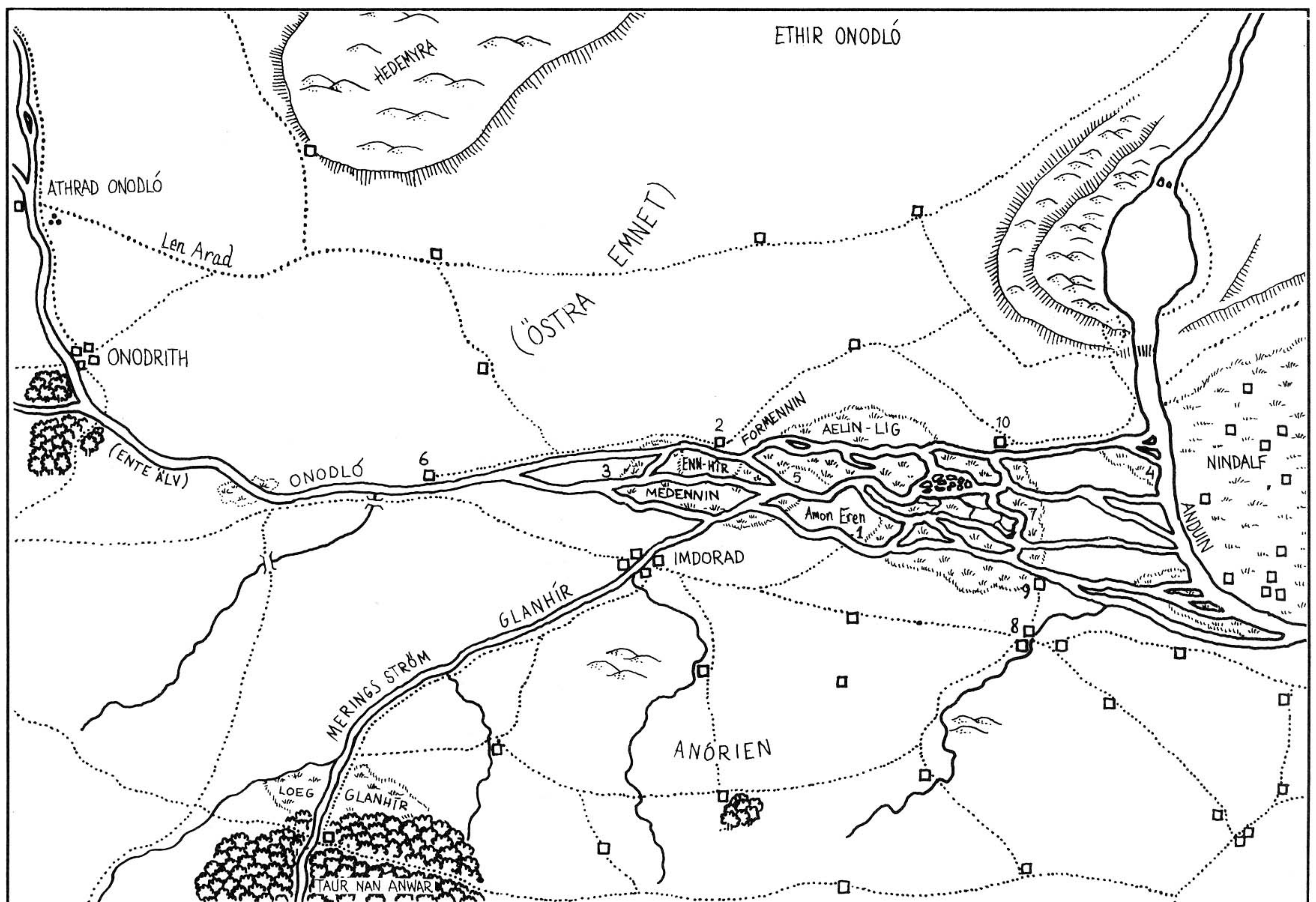
**I**mcamir uppskattade träsket: de tjocka dimmorna, de märkliga ljuden, den kusliga blandningen av bjärta färger mot en bakgrund av ruttnande skog. Det var alltid en lugn plats dit spejaren kunde dra sig tillbaka och finna ro — en plats där en man aldrig kunde glömma att han verkligen levde. Vid Yavanna, nog älskade han träsket.

Med en fisklina efter sig rodde Imcamir tyst mot hägergölen. En lätt bris krusade vattnet framför honom och föste undan de obarmhärtiga myggorna, och fick drakflugan att sitta stilla på hans spjut. Det var en bra dag för gäddfiske.

Plötsligt pilade två blå uttrar över en stor stock som spärrade kröken rätt förut. De simmade snabbt, som djur som skådat döden i vitögat. Imcamirs mage blev orolig när han insåg att han valt fel kanal. Han muttrade en förbannelse och vände frenetiskt farkosten.

Båten vacklade till i sidled när en jättelik, algfärgad våg strömmade över relingen. Översköld av unkna vattnet kämpade Imcamir förtvivlat för att hålla sig kvar uppe vid ytan. Hela tiden genljöd den skumstänkta luften av panikslagna fåglars rop.

Spejaren visste att han fallit offer ... "Araw!" ropade han när han föll i strömmen.





# 1 RIKTLINJER

Rollspel liknar en levande bok där spelarna är huvudpersoner. Alla skriver tillsammans en berättelse där det aldrig fattas äventyr. De hjälper till att skapa ett nytt land och nya sagor.

Serien med Midgårdsmoduler är avsedd att vara ett verktyg för spelledare som vill leda rollspel som utspelas i J. R. R. Tolkiens värld, Midgård. Äventyrsmodulerna är kompletta och klara att användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet (SRR) eller Expert Drakar och Demoner (EDD). De innehåller beskrivningar av varje särskilt område och bör kunna användas med ett minimum av förberedelser.

*Fasornas Träsk* har tre delar. Sektion 1 ger riktlinjer för modulens användande. Sektion 2 beskriver hur du kan konvertera modulens speldata till Expert Drakar och Demoner.

Den andra delen innehåller sektionerna 3 till 9, bakgrundsmaterialet och äventyren. Bakgrundsmaterialet beskriver miljön, byarna och de varelser som man stöter på i Ethir Onodló (S. "Ente Älvs delta"). De tre äventyren är fristående, även om en röd tråd löper igenom dem så att de kan spelas i en följd.

Den tredje delen innehåller tabeller för slumpmässiga möten och andra data för vad du kommer att träffa på under äventyrens gång.

Observera att du i beskrivningen av modulens spelledarpersoner kommer att stöta på en hel del nya andrahandsfärdigheter, t. ex. administration, hundförrare och falkenteri. Dessa förklarar oftast sig själva, annars beskrivs de mer ingående tillsammans med rollpersonen.

## PROFESSOR TOLKIENS VERK

Alla äventyr är baserade på omfattande forskning och försöker nå upp till den höga standard som förknippas med Tolkiens böcker. Rimliga språkliga, kulturella och geologiska data används. Det tolkade materialet har skrivits med stor noggrannhet och passar in i definierade mönster och planer. Iron Crown Enterprises, Inc. och Äventyrsspel menar inte att detta är den enda eller den rätta tolkningen, utan vi hoppas att vi kan inspirera läsaren till fantasieggande rollspel med vår beskrivning av området.

Kom ihåg att den bästa källan till information är professor Tolkiens egna verk. De postumt utkomna böcker som redigerats av hans son Christopher kan också kasta ljus över Midgårds värld. Våra äventyrsmoduler har konstruerats med utgångspunkt från *Bilbo* och trilogin *Sagan om Ringen*, men vi har också försökt se till att de inte ska strida mot någon av de andra källorna.

## 1.1 TERMER

Följande förkortningar och termer används i alla Äventyrsspels Midgårdsmoduler:

### 1.1.1 FÖRKORTNINGAR

#### EGENSKAPER FÖR ROLLPERSONER

STY	Styrka
STO**	Storlek
SMI	Smidighet
FYS	Fysik
INT	Intelligens
PSY	Psyke
PER*/KAR**	Personlighet/Karisma
UTS*	Utseende

#### SPELTERMER

AB*	anfallsbonus	rd*	rond (EDD = 2 SR)
abs**	absorbering	RP	rollperson(er)
bs	bronsstycke(n)	RM*	rörlig manöver
dm3	kubikdecimeter	RT	rustningstyp
EDD	Expert Drakar och Demoner	S**	Skicklighetsvärde
FB*	försvarsbonus	SL	spelledare
FM*	fast manöver	SLP	spelledarperson
FV**	färdighetsvärde	SR**	stridsrunda (SRR = 0,5 rd)
gs	guldstycke(n)	SRR	Sagan om Ringen — Rollspelet
KP**	kroppspoäng	SS	särskilt syfte
ks	kopparstycke(n)	ss	silverstycke(n)
m	meter	T	tärning(ar)
ms	mithrilstycke(n)	ts	tennstycke(n)
m <sup>3</sup>	kubikmeter	T100	procenttärningar
min	minut	*SRR, **EDD	
R*	rang		
r	radie		

#### MIDGÅRDA TERMER

2Å	Andra Åldern	Or	Orchiska
3Å	Tredje Åldern	Q	Quenya
4Å	Fjärde Åldern	R	Rohirrisk
Ad	Adûnaiska	Rh	Rhovaniska
Be	Betheuriska (skogsalviska)	S	Sindarin
Cir	Cirth/Certar	SoR	Sagan om Ringen (trilogin)
Dn	Dunael	Ss	Svarta språket
E	Edain	Tg	Tengwar
El	Eldar	Vg	Variagiska
H	Hobiska	Wo	Wosiska (Drúedain)
Har	Haradrim/Haradaic	V	Väströna
Kd	Kuduk (gammalhobiska)	Öst	Öströna
Kh	Khuzdûl (dvärgiska)		



# 2 SRR OCH EDD

Denna Midgårdsmodul kan användas tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet eller Expert Drakar och Demoner. Eftersom de olika spelen har olika sätt att hantera strider, magiska formler och framslagning av rollpersoner, har vi valt vissa gemensamma beskrivande termer för platser, folk, varelser och föremål.

Det finns stora skillnader mellan de två systemen när det gäller siffror som t. ex. grundegenskapsvärden, bonus och färdigheter — siffrorna hör ju ihop med ett visst bestämt spelsystem. Värden för rollpersoner och SLP anges därför på två sätt, med data till båda spelen.

Om man vill omvandla data mellan SRR och EDD kan man använda följande system Det ska bara ses som en riktlinje och ingenting som man måste följa slaviskt. Spelsystemen är mycket olika och problem är oundvikliga. Modulen kan användas med båda spelsystemen utan att SL behöver tänka särskilt mycket på omvandlingar, då vi har varit så noggranna som möjligt med att ge dubbel information där det behövs.

## 2.1 FÄRDIGHETER

För att omvandla SRRs färdighetsbonusar till EDDs färdighetsvärden är det bara att ta den slutliga, summerade bonusen där både nivåbonus, yrkesbonus, egenskapsbonus och andra bonusar finns inräknade och dividera med 5 (avrunda nedåt). Resultatet är färdighetsvärdet för EDD. När det gäller EDD-färdigheter kategori B, t. ex. Simma, ska man dividera med 20.

## 2.2 YRKEN

När man konverterar yrken från det ena spelet till det andra måste man tänka på att begreppen har helt olika betydelse i de två spelen. I SRR medför yrket en begränsning av rollpersonens förmågor under hela hans liv, medan yrket i EDD bara visar vilka färdigheter rollpersonen kan ha lärt sig innan han kommer med i spelet. Vi har använt Yrkestabellen som en riktlinje, men inte nödvändigtvis följt den slaviskt. Munkar (EDD) förekommer överhuvud taget inte i Midgård. Köpmän (EDD) kan motsvaras av många vitt skilda yrken i SRR.

YRKESTABELL

SRR	EDD
Krigare	Krigare, stråtrövare, pirat/sjöfarare, riddare
Spejare	Tjuv, jägare
Utbygdsjägare	Jägare, stråtrövare
Animist	Magiker, lärd man
Magiker	Magiker, lärd man
Bard	Gycklare

## 2.3 GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna motsvarar ungefär samma sak i de båda spelsystemen. Det som i EDD kallas KARisma

motsvaras av PERsonlighet i SRR. STOrlek förekommer inte i SRR och UTSeende inte i EDD. Magikers SRR-rang adderas till deras EDD-PSY.

När man ska omvandla grundegenskapsvärden från det ena spelet till det andra så kan man använda omvandlingstabellen.

OMVANDLINGSTABELL

SRR	EDD	SRR	EDD
102*	20*	50 – 64	11
101	19	35 – 49	10
100	18	25 – 34	9
98 – 99	17	15 – 24	8
95 – 97	16	10 – 14	7
90 – 94	15	5 – 9	6
85 – 89	14	3 – 4	5
75 – 84	13	2	4
65 – 74	12	1	3

\*För högre värden, räkna vidare uppåt (103/21, 104/22, osv).

## 2.4 MAGI

De två magisystemen är så totalt olika att det är omöjligt att göra lättanvända konverteringsregler. Vi har försökt gå tillväga med sunt förnuft när vi har gjort omvandlingar och vi kan endast rekommendera varje SL att göra likaledes. Ofta leder en konvertering till att en SLP kan få orimligt höga FV i flera olika magiskolor, eftersom en SRR-besvärjelselistas besvärjelser kan vara utspridd över flera olika magiskolor i EDD. Vi föreslår därför att man i EDD avskaffar alla magiskolor och låter alla besvärjelser vara tillgängliga för alla magiker.

Man kan göra vissa noteringar för EDD:

- I SRR kan man lära sig magi utan att vara Magiker. Yrkena Utbygdsjägare (jägare) och Bard (gycklare) har t. ex. alldeles egna besvärjelser.
- I Midgård är magi någonting mystiskt och okänt för de flesta. De få som utövar magi gör det i det fördolda för att inte dra till sig onödig uppmärksamhet från de mycket mäktiga varelser som finns i världen. Kom ihåg de ord Gandalf sa vid Caradhras: "Jag har skrivit 'Gandalf är här' med tecken som alla kan läsa, från Vattnadal till Anduins utlopp."
- Regeln att Animism och Nekromanti absolut inte kan kombineras gäller inte i Midgård. Det finns nämligen nekromanti-besvärjelser som i SRR bara kan läras av animister, t. ex. Tala med död och Kontrollera andar.

## 2.5 EXCEPTIONELLA SLP

I Midgård förekommer exceptionella, heroiska personer som har en rang på 11 eller mer (SRR), d. v. s. mer än vad spelarnas rollpersoner kan ha, alternativt grundegenskapsvärden som är ouppnåeliga för dem (EDD). Bakgrunden till detta är att om spelarnas rollpersoner



blir för mäktiga så skulle de kunna skriva om Midgårds historia, något som av förklarliga skäl är oacceptabelt. Tänk om Gandalf skulle få en konkurrent som tillhörde en spelare? Konsekvenserna vore oöverskådliga.

När det gäller EDD råder vi SL att låta begränsa vad man kan göra med hjältepoäng (HP). En rollperson bör inte få höja sina grundegenskaper över vad som är högsta möjliga tärningsresultat. En människa bör alltså inte få grundegenskaper som överstiger 18. Vidare får inte en hjälte sin KAR automatiskt höjd till 19.

## 2.6 SVÅRIGHETSGRADER

När man ska använda en färdighet finner man på många ställen en notering om hur svår handlingen blir att utföra. I tabellen för Svårighetsgrader ser man hur detta påverkar bonusen i SRR och CL i EDD.

SVÅRIGHETSTABELL

Grad	SRR	EDD
Rutin	+30	+6
Mycket lätt	+20	+4
Lätt	+10	+2
Normalt	±0	±0
Svårt	-10	-2
Mycket svårt	-20	-4
Extremt svårt	-30	-6
Vansinnigt	-50	-10
Absurt	-70	-14

## 2.7 VALUTA

Mynten i Midgård har ett annat värde än de vanliga i EDD. Vidare finns fler myntsorter. Mynttabellen visar hur växlingskurserna ser ut. Den noggranne kommer att upptäcka att skillnaden mellan varupriserna i SRR-reglerna och EDD-reglerna inte alltid följer dessa kur-

ser. Det är inte så märkligt, eftersom spelkonstruktörer har olika åsikter om vad saker kostar. Skillnaderna har absolut ingen väsentlig inverkan på spelet, så använd prislisorna i det spel som spelas.

MYNTTABELL

Midgård	Expert
1 mithrilstycke	1000 gm
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 sm
1 kopparstycke	1 km
1 tennstycke	0,1 km

## 2.8 VAPENFÖRKORTNINGAR

I SLP-tabellerna i detta äventyr förekommer en hel del förkortningar av vapennamn. Dessa återfinns nedan:

*	magiskt vapen/skydd
ab	armborst; EDD: lätt armborst
bs	bredsvärd
do	dolk; EDD: dolk eller kastkniv
kb	kortbåge
kl	klubba
kr	kroksabel
ks	kortsvärd
lb	långbåge
LS	liten sköld
MS	medelstor sköld
ms	morgonstjärna
nt	nät
sb	sammansatt båge
sh	stridshammare
sk	stridsklubba
st	stav; EDD: trästav

# 3 PERSONER OCH LANDSKAP

*"Det finns de som påstår att det finns ett slott i Sumpmarken där en vis kvinna bor som skyddar alla som går vilse och låter en flock fläckiga svanar leda dem hem. De säger att hon kom dit för att bo på en vacker, avlägsen plats, långt bort från människornas skam, precis som alverna förr i världen. Fast det finns ju en annan version — om en ondskefull häxa som aldrig åldras, som bor i ett slott som byggts av stackars drunknade fiskares skallar. Så om du skulle se en dam, helt klädd i vitt på en vit häst, med långt ljust hår och silverbetsel, se till att komma tillbaka och berätta vilket som är sant för oss."*

Ente Älvs delta (S. "Ethir Onodló") breder ut sig över nästan fyratusen kvadratkilometer. Om man mäter den kortaste vägen, som den grönvingade kråkan flyger, delar floden upp sig nästan tvåhundra kilometer uppströms från Anduin. Den södra kanalen slingrar sig fram nästan trehundra kilo- meter genom träsk,

kärr, dy och marskland under det att den ständigt delar sig och flyter ihop igen.

Österut skiljer Onodló Calenardhon och norra Anórien från Emnet, Gondors mest avlägsna betesmarker (senare kommer detta land att kallas Rohan). Det är vältrafikerad och förbinder Calenardhons kornbodar, herdar och ullhandlare med Anduin, Gondors främsta förbindelseled. Ente Älv rinner upp i Fangorn och rinner fram över de bördiga fälten öster om Dimmiga bergen; nedanför Ente vad (S. "Athrad Onodló") blir floden bredare och långsammare, och det är inte längre möjligt att vada över den eller slå någon bro. Dess slutliga utlopp i Anduin är ett förvirrat delta av myriader små vattendrag. En gång, i sin ungdom, följde floden en enda fåra; men när landet sjönk under omvälvningarna vid slutet av Första Äldern blev den långsammare och dyigare, och stora dammfåror byggdes upp i dess nedre lopp. Den svällande vårfloden skar

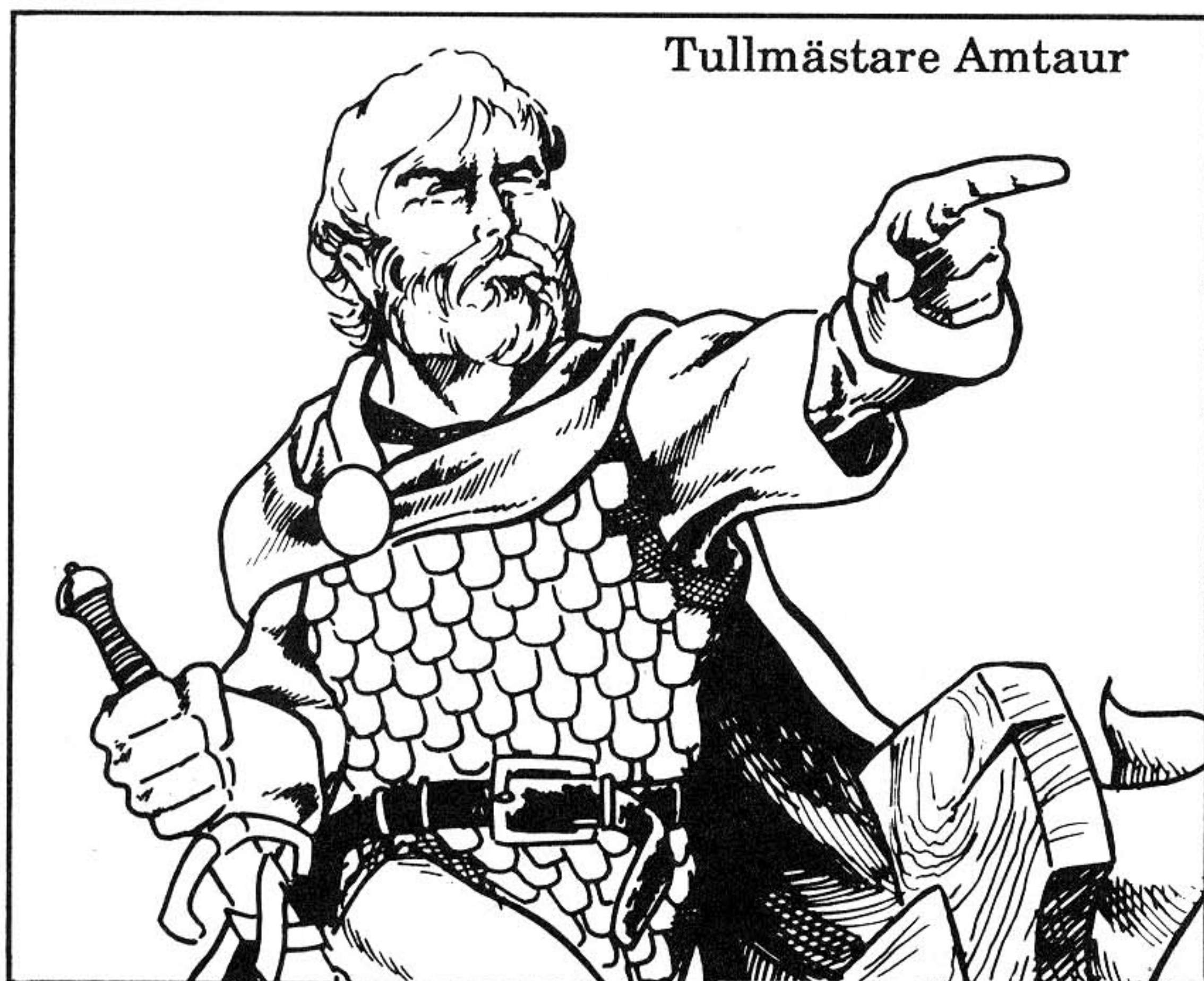


genom ett lutande sandstensblock, men inte förrän den banat sig nya fåror och översvämmat landet. Genom seklerna fortsatte den att öppna nya kanaler, ibland genom att använda gamla, och fläta sig själv fram, medan stillastående gölar, småöar, vägbankar, vasshoppar, lerslätter, kvicksand, träsk och dolda kärr lämnades efter den.

Men kungen värdesätter ändå denna förbindelseled med de nordvästra slätterna. En kanal genom vattenlabyrinten förblir dränerad och säker (i alla fall relativt säker) för Calenardhons jordbrukande handelsmän. I likhet med Lindelöve å och Anduin själv, patrulleras Onodló av den gondoranska Flodpatrullens små båtar, och ett otal garnisoner finns utplacerade för att skydda vägfärdande från banditer — och för att uppbära kungens tullar och avgifter.

*"Int' behöver nån gå vilse i träsket, int' ens i Sumpmarken. Se bar' te å kom te en göl me' klart vatten å skär en alkvist, inte mer än en handsbredd alltså, stryk den tre gånger å skala av den svarta barken halvvägs, i två delar, varken mer eller mindre. Stick ner 'en i vattnet så komme'ren skalade delen att peka norrut, så säkert som aldri' de'."*

Det finns inte så många som bor i själva deltat, men det omges av ett antal små bosättningar. Den största är Imdorad (S. *"Mellan två provinser"*) vid Merings trappa. Staden är liten men livlig där den ligger vid bron över Merings ström (S. *"Glanhír"*) och den behärskas av garnisonens stora stenhus. Här bor och verkar nedre Onodlós tullmästare, en högre tjänsteman som utnämnts av Anóriens och Calenardhons guvernörer, med ansvar för att bära upp skatter och bestraffa de smugglare som plågar området. Smuggling, 'den svarta



handeln', har blivit något av en lokal tradition.

Tullmästaren och hans garnison upprätthåller tillsammans med Flodpatrullen rätt väl lag och ordning i de civiliserade trakterna, trots att folk bor så glest och utspritt. I likhet med övriga länder drabbades de svårt av pesten, och det var inte många bosättningar som överlevde oskadda. I några fall gick byar och gårdar under av farsoten och ett fåtal kämpande överlevande övergav sitt tidigare leverne för att tigga av andra i

stället. Numera är det fullt möjligt att färdas en hel dag norr om Ente Älv utan att se en enda människa.

I pestens spår upphörde lag och ordning att gälla, och flera som inte längre fick möjlighet att bruka marken övergick till stråtröveri. Laglösheten blomstrade, men under de år som gått sedan dess har de flesta antingen övergivit sitt hårda liv eller tillfångatagits och straffats. Nu återstår bara ett fåtal hårdföra band som överfaller köpmän och gårdar, stjälar får, kor eller hästar, och ägnar sig åt en smula 'svart handel' till husbehov.

Det finns två utposter i Ethir Onodló: en garnison vid Träskbryne (S. *"Len Parmuil"*) och ett torn som kallas Micandors torn (S. *"Barad Micandor"*). Dessa enheter understöds av Flodpatrullen, som är förlagd i Tvefärje (S. *"Gwanlend"*). Flodpatrullen består av marinsoldater, lotsar och besättningen på de två muddarfartyg som håller Nog Mennin (S. *"Den utgrävda vattenleden"*) ren från dy och växtlighet. Alla står de under befäl av de tre kaptenerna vid Tvefärje, en trio som tullmästaren ofta överlägger med.

*"Se upp me' de dära varelserna som bor i träsket. Dom e' onaturliga, fulla av ondskefull, gammal magi — häxeri, de'e' va' de'e'. Se aldri' på silver eller på din egen spegelbild i vattne', de' e' vad ja' säger."*

Dessa är Ethir Onodlós viktigaste kanaler. Efter Tvefärje delar sig floden, och den gren som viker av norrut kallas Formennin (S. *"Norra kanalen"*). Den rinner fram längs kanten av Medennin (S. *"Våtdalsvattnet"*), den s. k. Sophögen, ett dyigt träsk som uppstått där Enn-hír (S. *"Mittströmmen"*) viker av från den sydligaste kanalen, som allmänt anses vara själva Onodló.

Enn-hír för Nog Mennin genom deltats mitt och förbi Micandors torn till början av Siriath Lain (S. *"Vattenväven"*). Detta nätverk av vattendrag och öar förvirrar Enn-hír och därför tar Nog Mennin en större kanal för att återanknyta sig till Onodló. Hela området, fram tills en sandstensås höjer sig, är ett jättelikt träsk, och troligen det mest obehagliga området här i trakten. De första bosättarna från Gondor kallade det E Unbéfuin (S. *"Dystra sänkan"*) och dess vanligaste namn är Sumpmarken, även om det också kallas Dysterhålan, Dysterhålet och Mörkgölen.

Norr om Formennin är Sumpmarken öppnare och mindre fuktig, men icke desto mindre farofylld: Aelin Lig (S. *"Ormgölen"*) förtjänar väl sitt namn. Dess vatten kryllar av ett överflöd av reptiler, varelser som lever på deltats många grodor och paddor.

*"När ja' va' en liten grabb, året innan ja' gifte mej, de' blir förti år sen, la gamle Gestir ut sina nät en kväll å berätta' om hur någe' fastna' i dom. De' plaska' å fäktat, sa han alltså, så han stack ner sitt spjut å plötsli't sluta' de' å han blev av me' spjutet. så då visar han oss näten å där i båten, den lilla båten me' dom blåmålade årorna, där krylla' hans nät av ålar å under dom en svart sak. Stor, me' ben som stack ut som en jättestor groda eller padda. Så då drar han loss näten å vi hjälper han å den hade ett läbbi't huve', breda otäcka läppar å tänderna — ja, tänderna va' som törntaggar, knoti'a å spetsi'a. Å två tefat till ögon, större än min hand. Men ett av dom va' utstucket och vari't, serru, för Gestirs spjut hade av en*



*slump gått in i huve' å döda' den rätt av. Fast de' finns ju många andra som försvunni' i Sophögen, tro mej."*

Men allt land mellan floderna är inte träsk. Den smala tungan mellan Onodló och Formennin kallas Bräckön, en sandig plats där floden lägger upp sin värsta dy. Och så finns de hårda hedarna mellan Sophögen och Sumpmarken, som övervakas av Ensamma kullen (S. "Amon Eren") och som herdarna i Ardalmar, en liten by som också kallas Övervattne, gör anspråk på.

Ett antal bifloder rinner ut i deltats södra flank, och den mest anmärkningsvärda av dessa är Merings ström. Den rinner upp i en dæld i Vita bergen (S. "Ered Nimrais") som ligger djupt inne i Fruktans skog (S. "Taur-nan-Anwar", senare känd som Firiens Skog eller

"Aron Ered"). Bortom skogen rinner den ut i Merings träsk (S. "Loeg Glanhír", också känt som Tysta träsket eller "Loeg Dín"). Det nedre deltat får påspädning av Solfloden (S. "Orennir"), som korsas av Solbron (S. "Iant Anor"). Här, liksom överallt i Ethir, är sankmarkerna rika på färger, dofter och ljud — tecken på ett aktivt, om än ofta osynligt liv.

*"Men du vill inte bli störd av dom dära myggerna å' flugerna, gullet. Så om dom dära rackarns små blodsugarna börjar surra kring dej på kvällen, då ska'ru bara hitta nå'ra klockbuskar — se till att de' inte finns en enda utslagen blomma på deras feta, bruna små huv'en — å droppa lite vax eller olja på dom å tutta på. Luktat inte så mycke', tycke'ru, men de' håller fäna borta."*

---

## 4 STÄDER OCH BYAR

---

### 4.1 IMDORAD

(NOT: Denna mindre stad beskrivs i äventyr nr 1, avsnitt 7.3)

Merings trappa ligger vid ett gammalt vad över Merings ström. Själva 'trappan' är i själva verket stenpelare som sänkts ned i vattnet och bär upp en träbro. Själva staden delas av floden i två delar, med den viktigaste på västra sidan (i Calenardhon). Här omges torget av ett antal stora byggnader, däribland garnisonens stenförläggning. Byggnaden restes för fyrahundra år sedan och i sten från Vita bergen. Den är en av traktens främsta sevärdheter och en riktig fästning.

Vid stadens utkant ligger Förvaltningshuset, ett par långa lador som förbunds med varandra av ett hus. Ladorna förvarar huvuddelen av den skatt som tullmästaren bär upp, då lokalbefolkningen föredrar att betala in natura i stället för med pengar. Det finns ett otal butiker, verkstäder och bostäder på bägge sidor om floden. Många av dem har halmtak eftersom det finns gott om vass tack vare närheten till träskens Lisgarath (S. "Vassdungar").

### 4.2 ARDALMAR

Övervattne är en by med omkring trettio hushåll och den enda bosättningen mellan Sumpmarken och Sophögen. Den är byggd i trä och ligger på krönet av en jordhög. Dess hus är byggda på pålar, eftersom det ständigt råder fara för översvämningar. Under mycket svåra översvämningar packas allt bohag ned, och husen förvandlas till flottar som flyter bort till Amon Eren, Onodlós enda kulle (som ligger närmare tio kilometer norr om byn).

Halva byns befolkning är herdar och den andra halvan är jägare och fiskare. Herdarna håller hjordar av härdiga får på de kala betesmarkerna, men fåren mår utmärkt och ger prima lamm- och fårkött, såväl som mängder av ull. Jägarna jagar pälsdjur och vilt när det är jaktsäsong, och tillbringar resten av året med att fiska ål, abborre och små flodfiskar. Varje år vandrar

tusentals ålar genom träsket för att yngla av sig uppströms, och sedan återvänder de tillsammans med sina yngel.

Byns huvudman är för tillfället Mardo Hall (Mardo den långe), en självgod pälsjägare som tvang den föregående huvudmannen att utse honom. Sedan dess har ingen vågat opponera sig mot honom. Det är inte många som bekymrar sig än så länge, men han behandlar inte Emerhim (S. "Fåraherdarna") väl. Mardo är väl medveten om sina egna företräden, och det är i viss mån berättigat, för han är en stor, stark karl. Han har en undergiven fru, och han har rykte om sig att tvinga sig på vilken kvinna han än fattar tycke för.

Byborna talar en bred och kraftigt accentuerad väströna, och det kan vara svårt att förstå dem.

### 4.3 GWANLEND

Den delade byn Tvefärje ligger på gränsen till Nog Mennin, kungens kostsamma projekt att hålla Onodló ständigt navigerbar ända till Anduin. Här ligger de två mudderbåtarna förlagda, var och en under befäl av en kapten ur Flodpatrullens ingenjörer. Här finns också en välorganiserad färja som kostar ett silvermynt per person, med priset för bagage förhandlingsbart. En flodpatrull under en tredje kapten bemannar de snabba, lätta båtar som slår ned på smugglare, pirater och andra icke önskvärda element. Tvefärje har en *Väktare*, utsedd av Calenardhons guvernör, som samarbetar med kaptenerna: för närvarande innehas posten av Sarvelich, en advokat från Calmirië, som fått den som lön för gamla tjänster. Han är en äldre änkling med flera vuxna barn. Det äldsta, Cormacar, är en äventyrare som alltid är redo att följa med på en spännande resa.

Gwanlend lever främst på att vara övernattningsort för båtresenärer, så det finns flera värdshus att välja på. Dessutom kan byn stoltsera med köpmän och hantverkare, inklusive en byggare, snickare, smed och takläggare samt flera spinnare och vävare.



## 4.4 LEN PARMUIL

Träskbryne är föga mer än en garnison och ett fiskeläge. Garnisonen är gemensam för Flodpatrullen och kungens män avdelade från Merings trappa. Bredvid garnisonens stentorn breder en strand ut sig, med ett flertal båthus där fiskarna landar sin dagliga fångst. Där står andra redo att väga, köpa, rensa och packa den för salumarknaderna i Gondor. Den mest hektiska tiden är på våren, när ålafångsten växer i högar framför rökborden. Älgelé, en lokal och lite säregen delikatess, röks och kokas i jättelika kittlar som står längs kajen när det är vackert väder. Garnisonens män klagar bittert över lukten, och få av dem äter gärna fisk efter att ha varit förslagna här ett tag!

## 4.5 FORODLÓ

Nordvattne ligger väl skyddat längs deltats trögflytande norra vattendrag. Den svämmar mindre ofta över och vallarna är kraftigare. Icke desto mindre bygger invånarna inga stenhus; på den lilla sandiga kullen trängs bara trähus. Invånarna utvinna flodens rikedomar på flera sätt: norr och öster om byn gick en gång kanaler, och när träsket nu torkat grävs torven upp för att användas som bränsle. Längs Formennins stränder markerar flytande träpontoner galaseninbäddar. Här lägger jägarna till med sin båt efter att ha vågat sig ut i Sophögen. Dessa påhittiga träskbor lever på att jaga mink, uter och sork, fånga unga falkar och kärrhök, och skjuta ankor, gäss, lom och häger.

Nordvattnes invånare är en smula tystlåtna och buttra av naturen, och tycker i synnerhet illa om dem som kommer från länderna söder om deltat. Resenärer kan råka ut för att få dörren stängd framför näsan. De har ingen huvudman utan föredrar en sorts obändig självständighet. Sedan pesten förintat så många bosättningar i Emnet har de kommit att stå utom nästan all laglig kontroll och får bara då och då besök av en Flodpatrull.

## 4.6 TEL PELENAS

Denna lilla by är träskmännens enda bosättning på denna sida av Anduin, mitt emot deras hemland Nindalf (S. "Våtvången"). Den har deras typiska utseende: en krets hyddor omgivna av trädgårdar som ligger på en torr bit av en träsko längst bort i deltat, nära Anduins och Formennins sammanflöde. Träskmännen är de enda som bor i träskets nedre regioner. Här är Mikelin hövding och hans syster Mikarel är Jevinnës prästinna. Mikarel är känd för sin förmåga att kunna odla de flesta växter. Det finns ingen bofast Eremit-präst i byn, men Josherë den åldrige besöker den ofta i sin valnötsskalsliknande båt (se avsnitt 9).

## 4.7 DIMHEM

Dimhem är en liten by vid utkanten av Sumpmarken. Till byn räknas också några utspridda gårdar som ligger längre österut, längs Formennins goda betesmarker. Här bor ett tiotal bönder, medan ytterligare några håller får på gränsen mellan träsket och inlandet. Förutom dessa jordägare är de viktigaste invånarna några fångstmän och pälsjägare. Några av dessa härdade vandrare vågar sig till och med in i Ormgölen, en ökänt farlig del av träsket, där de fångar ormar och ödlor för dessas högt betalade skinn. I Dimhem tillverkas en fyllig, gyllenröd ost som är välkänd av alla epikuréer.

*"Håll utkik efter bondens vänner, de ger tur. Vid skördetid gör man dem av majs, långa gestalter med kransar och flätor av blad och utslaget hår och kjortlar. När den kalla årstiden kommer så klär de upp ett träd, och hänger band och målade kulor på det. Av vintersnön gör de snöbjörnar, kraftiga avbildningar av de sägenomspunna nordbjörnarna som jagar bort vargen och skyddar alla från isens grymma hunger. På våren dyker de gröna vännerna upp, vävda av vidjor: den största av dem är Nordvattnes Grönhäxa, som kvinnorna dränker på midsommarafton."*

# 5 FAUNA

Det bor många levande varelser i Ethir Onodló, definitivt alltför många för att nämna dem alla här. Men träsket är sedan gammalt en plats som fruktas av Erus Barn, ty står det inte i *Quenta Silmarillion*:

*"Och djur kom fram för att leva på de gräsbevuxna slätterna och i floderna och sjöarna, och de strövade i skogarnas skuggor. — — — Och ehuru valar ännu intet visste om detta, flödade dock Melkors ondskas och hans fördärvbringande hat ut — — — Allt grönt sjuknade och ruttnade och floderna proppades igen av ogräs och slam, och kärr uppstod, sjuka och giftiga, kläckningsplatser förflugor; — — — och djur förvandlades till odjur med horn och betar och färgade marken med blod."*

—*Silmarillion* sid. 37-38

Tabellerna längst bak i detta häfte ger ett urval av typiska djur, fåglar och fiskar som man kan stöta på i deltat. Där anges också dessas och andra varelsers sindarinska namn.

## DJUR

**Urox:** Uroxen är en tam variant av den vilda boskap som strövar i Rhovanion.

**Svartmink:** Köttätande däggdjur som kan bli ända upp till 120 cm långa och väga 35 kilo. Svartminkarna äter mycket och planerar listigt sina angrepp. På våren samlas de för parningen och då kan de gå bårsärkagång och angripa allt som står i deras väg, oavsett hur stort det är. Minken kan inte drivas bort



eller bedövas, och slåss till det bittra slutet. Deras pälsar är värda upp till 10 gs styck: pälsen är tjock, glänsande och helt vattentät.

**Blå utter:** Ehuru de påminner om sina vanligare bröder, är de blå uttrarna större (i genomsnitt mellan 150 och 210 cm långa), och har platta svansar med taggiga krön längs kanterna. De färdas i allmänhet i små grupper på dagen, och lever på fiskrom, mindre vattendjur och fåglar. De använder trädrötter som bärande väggar i de bostäder de grävt sig, i större, mera stabila sandbankar eller flodstränder. Här föder de kullar om bara en eller två ungar om året. Det är därför inte förvånansvärt att den blå uttern är ett hotat släkte. Lyckligtvis har kungen ingripit och förbjudit jakten på dem, ty deras parningsmönster, storlek och värdefulla päls gör dem annars till en idealisk grupp att utrota.

**Fläckhjort:** Fläckhjorten är släkt med Eriadors rådjur. Den utgör ett litet, segt och envist släkte. Det är bara bockarna som slåss, men de är ovanligt lättirriterade och aggressiva, i synnerhet om våren. De använder ofta sina horn, vilka kan tränga genom pansar.

**Träskvildsvin:** Träskvildsvinen är mindre än sina kusiner i skogarna som kan frossa på nötter hela hösten. Men de är ett trevligt byte och köttet är gott. Hanarna kan vara farliga, i synnerhet om de trängs in i ett hörn då de kan hugga till med de långa betar som de i vanliga fall använder för att rota efter smakliga rötter i leran eller för att gräva fram ruttet kött.

**Gråvarg:** Gråvargarna går inte över breda vattendrag och påträffas därför bara norr om Formennin. I allmänhet är de bara intresserade av får och andra tamdjur, men under hårda vintrar eller hungersnöd kan de angripa ensamma människor.

**Träskmastiff:** Träskmastifferna är höga, tama hundar med korta ben och kort, stripig päls, oftast färgad mörkbrun eller rostbrun. Herdarna tycker om dem, och som jakthundar kan de tränas till ett flertal uppgifter. De är stadiga på benen och goda simmare; de har gott luktsinne. Framför allt är de orädda och lojala mot sina herrar. De bär ofta halsband och till och med läderjackor.

**Träskponny:** Perroch-i-Linen är kort och grå med lång, silkesmjuk man, och vanligare i deltat än vildhästen.

**Meriscpilt:** Meriscpilt är det lokala namnet på vildhunden (måhända en släkting till Talath Harrochs vildsinta hundar). De strövar kring träsket och marsklandet i små flockar som vanligtvis angriper ungfår, ponnyer och liknande. De är lättskrämda och i synnerhet rädda för eld. Pilten har en spräckligt gulbrun och brungrå päls (som ger den en +40 bonus på Gömma sig).

**Gölfladdermus:** Gölfladdermusen är en liten svart varelse som sällan angriper människor om den inte blir förvirrad eller grips av panik. Däremot är den ökad för att bära på löss och andra parasiter som den kan lämna efter sig på lägerplatser. Den är därmed en vanlig orsak till Tredjedagsfrossa.

**Vildgetter:** De är i princip ättlingar till tamgetterna, med smutsig, stripig päls och korta svarta horn.

Deras små, vassa hovar gör dem viga; däremot sinkar de djurets rörelser i träsket där breda fötter ger säkerhet.

**Vildhäst:** Vild- eller slätthästen (*S. "Rechelaid"*) är ett bra riddjur, men svår att tämja. De används mycket av österlänningar, och vallas nu i Emnet. Ett fåtal kan påträffas i träsket, ty de har ingenting emot att simma.

**Vildfår:** Motståndskraftiga och starka djur som troligen infördes av eriadorbör på väg till Rhovanion. De är sällsynta i träsket och marsklandet, och påminner mest om Calenardhons framavlade Harbdo-får.

*"Hör på — längs strömmarna i deltat vandrar den underligaste mänska som finns, om det nu är en mänska. Dom kallar honom Långe Lankin, och hans ben är mer än tio meter långa. Hans hår är grönt som träskgräs, hans ögon är svarta ... och han ÄTER MÄNNISKOR!!"*

## FÅGLAR

**Rovfåglar:** Det finns många rovfåglar, från den långflygande gyllene örnen till den fiskätande tjutande kärrhöken och den snabbdykande falken. Det är inte sannolikt att någon av dem angriper människor. De kan fångas unga och tränas till att bli utmärkta jägare.

**Ankor, gäss och andra sjöfåglar:** Deltat är hemvist för dussintals olika slags ankor och gäss. Flyttfåglar skiljer sig i allmänhet genom sin färg (t. ex. den grönhövdade ankan, den vitstreckade gåsen och den rödbenta ankan. Där finns också ståtliga lommen med långa halsar och breda fötter. Störst är svanarna, i synnerhet kungssvanarna (lysande vita med silverne vingpetsar och gyllene näbb) och de påstått magiska fläcksvanarna (*S. "Eilph Tithen"*).

**Jatewoon:** Jatewoonen är också känd som klyvarnäbben eller träskfågeln. Dessa 270 cm långa sjöfåglar, med svanliknande hals och långa kraftiga ben är vita med ett scharlakansrött band över ögonen. De lever på ormar, fiskar och små däggdjur, men de angriper allt som överraskar dem. Då slåss de med sina klor och sin jättelika, beniga näbb. Jatewoonerne kan flyga men vandrar eller springer hellre genom träsket.

**Kortörad uggle:** Den kortörade ugglan, den enda uggleart som jagar på dagtid, är mycket liten, men i likhet med Midgårds övriga fåglar, inte ointelligent. Alverna lärde dem tala och de har ett eget språk så att den som står i nära samklang med naturen kan lära sig mycket nyttigt av dem.

**Vadare och fiskare:** Det finns många vadande och fiskande fåglar i deltat, inklusive några av de allra största, såsom trana, stork, pelikan och häger. Ibland kommer till och med en eller annan skedstork eller flamingo på besök från södern. Det finns också mindre fåglar, bland dem pipare och snipa liksom rördrommen med dess bittra, sorgsna rop. Korpen har breda, simhudsförsedda fötter som gör det möjligt för den att snabbt ta sig över träskgräs och leröar. Dess släkting sothönan bygger sitt bo på öarna, mellan 90 och 120 cm långa tvärs över vass



och gräs. Den minste fiskaren, kungsfiskaren, är också den vackraste. Hans strandhålebo är däremot ett av de smutsigaste, fullt av gamla fiskben och ruttnande smörja.

**Mindre fåglar:** Det finns självfallet flera andra slags småfåglar i deltat. I likhet med alla andra vilda områden, hemsöks Ethir Onodló av kråkor och andra asfåglar såsom *hoptan* (en sällsynt besökare från södern). Men det finns också gärdsmyg och viltfåglar såsom duva och ripa, trast och sångfåglar. Tillsammans fyller de det våta landet med en kör av underhållande sång.

*"Bry er inte om rördrommens dån  
Strunta i svanens tjut  
Men två korp-rop betyder regn  
Och tre är ett tecken på sol."*



## FISK

**Ål och andra småfiskar:** Det finns massor av småfiskar i deltats vattendrag, där fiskare bedriver sitt fång. Den avgjort största fångsten får man på våren när ålen återvänder till sina kläckningsmarker. De manliga ålarna är upp till 60 cm långa, medan de kvinnliga kan bli 150 cm. Andra fiskar är grönling, karp och abborre.

**Nejonöga:** Nejonöga är en parasit som likt en igel suger sig fast vid andra fiskar (och ibland vid andra varelser) och långsamt tränger sig in i köttet och dricker blod tills den är tillfredsställd. (Ett nejonöga ses blöda med en hastighet av två SP/SR för varje SR som den satt fast (EDD: 1 KP varannan SR för varannan SR den satt fast)).

**Gädda:** Gäddan är ilsken och är känd som sötvattnets haj. Den har en kraftig käke och ondskefulla tänder, och när den en gång fått ett grepp kommer den inte att släppa det annat än om den blir svårt sårad eller om den lyckas bita loss en lämplig del av sitt offer. (Lägg märke till att ett offer som blir bitet inte blir anfallet på nytt, men att man måste slå för angrepp på nytt för att slå loss fisken, utan några modifikationer för FB, rustning, etc.) Gäddan anfaller normalt inte simmande varelser. Detta är något som i synnerhet flodborna finner betryggande; i Onodló kan nämligen gäddan bli upp till dryga 2 meter lång.

**Stör:** Alla fiskars urfader, som i lugna vatten kan bli ända upp till 6 meter lång. Stören har fjällig hud som

skyddas av fem rader beniga plattor längs sidorna. Den fruktansvärda varelsen är i vanliga fall lugn, och angriper bara om den blir störd i sitt bo. Då gör den våldsamma kast och kan ramma eller välta flodfarkoster i närheten.

**Sjöskatt:** Sjöskatten är släkt med havskatten, och är en ful sälle, som i allmänhet blir 1,5 meter lång, men som kan bli ända upp till 3 meter. En stor sjöskatt väger drygt 300 kilo. Den har rundad kropp med platt huvud och en bred, horisontell mun omgiven av 2 långa och 4 korta känselspröt. Man vet att den vid tillfälle slukat sitt byte helt och hållet, och ibland knuffat omkull båtar.

## REPTILER & AMFIBISKA DJUR

**Blå sköldpadda:** De blå sköldpaddorna påträffas bara i buskage eller tätt överbevuxna träskområden. De kommer ursprungligen från Fangorn. De är små, med ryggsköldar som i genomsnitt är 50 cm i diameter, men halsen är 30 cm lång. En blå sköldpadda kan därför hugga till som en orm med ett andra nivåns muskelgift (som verkar om attacken ger en Allvarlig Skada) som kan förlama ett litet däggdjur (upp till 20 kilo). om den biter en människa kommer den att förlama det område eller den lem den bitit, och delvis förlama ett angränsande område. Giftets verkan försvinner efter 3 timmar.

**Grodor och paddor:** I Ethir Onodló finns en mängd olika slags amfibiska varelser, inklusive grodor och paddor och deras nära släktingar, såsom vattenödlor och salamandrar. Vissa grodor är ätliga och jagas av barnen i området.

**Träskhuggorm:** En stor vattenorm med fjällen fläckade i grått och brunt. Träskhuggormen är lätt-skrämd och biter snabbt utan större provokation. Om den får in en kritisk träff, injicerar den ett tionde nivåns muskelgift. Offer vilkas MS misslyckas med 51 eller mer, dör efter 5 drag som en följd av andningsförlamning. De som misslyckas på 1 – 50 drabbas av muskelförlamning och deras leder blir slappa och orörliga i 1 – 100 timmar.

**Natrix (Nathrach):** Natrixen är en annan vattenorm. Den roströda kroppen, i allmänhet mellan 1 och 1,5 meter lång, omges av bruna band. Den angriper bara när dess bon påträffas och då hugger den till med förvånansvärd snabbhet. Natrixens kritiska träff åtföljs av ett andra nivåns muskelgift som leder till blödning, sår och svullnader (fördubbla alla dessa effekter för denna och framtida träffar). Giftet är bedrägligt milt och avsett att bedöva små gnagare innan ormen omfamnar och krossar dem. Ar-nath-rachen, den kungliga natrixen, är en betydligt större och mera sällsynt kusin som bor i bräckt vatten.

## SMÅ VARELSER

**Skalbaggar:** Bland de myriader skalbaggar och andra insekter med skal och sex ben finns även båtkarlar-na, vilka simmar längs vattenytan, och den stora vattenbaggen (eller dykbaggen) som kan bli ända upp till 5 cm lång.



**Igeln:** Ehuru högt skattad i vissa kulturer för sina medicinska effekter, betraktas igeln i deltat som ett störande inslag. Dessa motbudande, snigelliknande vattendjur klänger sig fast vid allt som är varmblodigt och använder sin hullingförsedda tunga för att tränga in i ett blodkärl. Därefter suger de sig fast och suger i sig.

**Musslor, sniglar och andra skaldjur:** Det bor en mängd skaldjur i deltat, av vilka några är ätliga. De är lätta att plocka, en uppgift som ofta anförtros åt barn eller gamla, vilka använder vassa pinnar eller tänger eller nät för att fånga räkor. Den läckraste är svanmusslan, en stor, snäckliknande mussla med krämigt och orangefärgat kött.

**Djävulsknott:** Djävulsknottet, en ytterst irriterande insekt, påträffas i flera av Midgårds värsta trä-

skområden. Dessa köttätare är myggans jättelika släktingar, men de föredrar fast kött. Medan det alltså inte suger blod, biter djävulsknottet i stället små bitar av människokött. Ett djävulsknottsår kan komma att infekteras av Gula Smittan, en nollnivås sjukdom.

**Hummerbagge:** Det sällsynta men ofta dödliga hummerbaggen, Endors säkert mest elakartade insekt, är legendomspunnen. Var och en väger mellan 2,5 och 3,5 kilo och har en rakknivsvass, spetsig snabel av kitin (genomskinlig hornsubstans). Den försöker sticka ihjäl sitt offer och festar sedan på kroppen med hjälp av sina tre rader käkar. De påminner om jättelika getingar och deras enda svaghet är det omisskännliga ljud de åstadkommer när de nalkas.

## 6 MONSTER

### VODYANOIER

Vodyanoien är släkt med jättesalamandern. Det är ett köttätande vattendjur, men den föredrar kött från däggdjur, i synnerhet från människor, framför alla andra läckerheter. Den kan bli upp till 3 meter lång och påminner om en jättelik, svart groda. Den lurar i fuktiga gölar, strax under ytan, färdig att slå till. Sedan försöker vodyanoien antingen släpa ned sitt byte i vattnet för att dränka det, eller också sväljer den det helt. Precis som en orm kan den sätta käken ur led för att svälja varelser som är större än dess mun normalt skulle medge. Vodyanoien har stora ögon, som den ibland använder för att distrahera och hypnotisera sitt byte. (Alla som påverkas på detta sätt måste slå ett femte nivåns Motståndsslag, med tillägg av eventuell PER-bonus).

### LIKLYKTOR

Dessa odöda andar kan skapa illusionen av att vara hela, friska varelser genom att dölja resterna av dess en gång levande kropp. Den lurar i vattnet och sänder ut ett lockande ljus som magiskt drar till sig dess offer. De som ser skenet måste stå emot en sjunde nivåns besvärjelse: om de misslyckas faller de i dödlig trans (4 poäng FYS försvinner varje SR tills de dör (1 FYS varannan SR)).

*"Först såg han ett ur vänstra ögonvrån, en strimma blekt sken som smalt bort igen. Men strax efteråt kom det andra, några likt dunkelt belyst rök, andra som dimlagor vilka långsamt fladdrade ovanför osynliga ljusstakar. Här och var svepte och slog de likt vita spöklakan svängda av osynliga händer."*

*"I gölarna och träskan när ljusen är tända – – – bleka ansikten, djupt djupt nere under det svarta vattnet – – – vidriga ansikten, grymma och onda, och ädla ansikten också och slagna av dödens sorg. Många är*

*stolta och fagra, med säven risslande i sitt silverhår. Men alla är de i upplösning, alla ruttna, alla döda."*

### DYVÄTTAR

Dyvättarna (se omslaget) är en ondskefull, halvt legendarisk ras av ytterst sällsynta kannibalvarelser. De trivs i de mest högljudda och mörkaste träskan och kärran. De har tyst gång och stryparhänder, även om de i vanliga fall använder sig av vapen av rostigt stål eller sten. Till det yttre ser de bedrägligt mänskliga ut; men deras ryggar är kusligt förvridna och deras hud glänser med fuktig, grönbrun glans. Till och med deras slitna kläder är fuktiga och motbudande.

Dyvättarna äter nästan vad som helst och de traktar efter skinande föremål, i synnerhet guldföremål. Det påstås att sådana föremål påminner dem om det lyckligare liv som levs av varelser som inte är förbannade och mörkrets trälar. Kanhända stämmer dessa berättelser, ty dyvättarna är förvridna varelser som lämnats här av Morgoth, och de härrör från den Äldre Tiden.

*"Dyvättarna i mörker är,  
blött, svart, med stank av as,  
och deras klockor ringer, när  
du ner i slammet dras.  
Den sjunker ner i dyn, som ger  
sig ut att söka dem,  
och skräckfantomer stirrar ner  
i unket vattenslem."*

### TRÄSKSTJÄRNOR

Träskstjärnorna är en annan sorts odöda varelser, som syns som små klara ljus eller irrbloss. De försöker locka ned sina offer i djupt vatten, träsk eller kvicksand och använder en femte nivåns Kontroll-besvärjelse. Medan offret sjunker, suger stjärnan 6 FYS-poäng per SR (1 FYS per SR)



# 7 ÄVENTYR 1: LIVETS VATTEN

En väg leder via en bro av trä och sten över Merings ström, i närheten av dennas utflöde i Ethir Onodlő. Här har en liten stad vuxit upp, vilken de två provinsernas herrar (Anóriens väktare och Calenardhons guvernör) har kommit överens om skulle vara idealisk för en garnison och tullstation. Merings trappa, som invånarna kallar staden, är mest känd för sin tullmästare, som bor tillsammans med garnisonen i dess lilla befästa hus.

## 7.1 BERÄTTELSEN OM FIRIRNIN-SMUGGLARNA

Tullmästaren är ansvarig för att kontrollera handeln mellan provinserna och genom deltat. För närvarande har han en del bekymmer med den mängd hembränt Firirnin (S. *"Livsvatten"*, även kallat *poitín*) som smugglas från Östra Emnet via deltat till Anduin, varefter det i praktiken blir omöjligt att beslagta. Flodpatrullen har stående instruktioner att undersöka alla misstänkta båtar och vakten vid Micandors torn bevakar ständigt träsket efter tecken på lagbrytarna.

För några år sedan greps en mörkhårig man på ett piratskepp utanför Belfalas kust. Just när örlogsmanen lade till vid Pelargir lyckades han fly och ta sig ombord på ett handelsfartyg. En vecka senare lämnade han det: hans namn var Ringór och han var en enklare dúnadan som funnit en annan arbetsplats — Ethir Onodlő. Ringór hade varit smugglare i femton år och visste precis hur man skulle börja bygga upp ett kontaktnät i marskland. Han satte sig i förbindelse med leverantörer och med personer som efterfrågade hans varor. Han rekryterade några banditer efter att deras ledare och halva hans gäng råkat ut för ett bakhåll, och blev därmed om inte den störste så i alla fall den mest framgångsrike smugglaren i området. Han var givetvis inte alltid framgångsrik och det förekom oundvikligen viss omsättning av medlemmarna i hans band. Men med en säker, dold bas och god kunskap om Onodlő traskstigar, var de utom räckhåll för Amtaur Tullmästare.

Amtaur var inte villig att ge upp så lätt. Han hade gripit ett par smugglare som vägrade tala, utom för att spotta Ringórs namn i ansiktet på honom; därför anlät han en agent i guvernörens tjänst som hette Menezîr. Agenten var framgångsrik, och efter att ha drivit runt i staden en månad och lämnat ett spår av lösdriveri och småstöld efter sig, fångades upp av Camberd, en tuff medelålders kvinna, som var en utmärkt armborstskytt och en av Ringórs förtrogna. Några veckor senare bodde han i deras hemliga gömställe och hjälpte dem staka tunnor genom dolda strömmar i morgondiset.

Menezîr skyndade sig tillbaka till Merings trappa med sina nyheter. Amtaur samlade snabbt ihop sin garnison under Thalion, sin närmaste man, och ledde en styrka på femton man, till häst och med båt, norrut

till ett läger på Onodlő's södra strand, drygt 7 kilometer från smugglarnas gömställe. I det första gryningsljuset ledde han männen ombord, och så paddlade de tysta uppströms mot Enn-Hîr.

Dessvärre höll Taska, en annan smugglare just på att bära ned en fiskebåt till vattnet för att gå på jakt när båtarna knarrande rodde upp i dimman. Han rusade tillbaka till grottorna som bandet slagit sig ned i och väckte de andra. De greps av panik och Ringór kunde inte hålla dem tillbaka; de flydde helt enkelt hit och dit ur gömstället och skingrades i hopp om att kunna fly. Tullmästaren beordrade snabbt i land sina män och medan dimman lyfte tog de upp jakten där så var möjligt. Blott två smugglare, Barolir och Vilnion, greps i närheten innan jakten måste avblåsas. Amtaur behövde Flodpatrullens speciella förmågor för att spåra dem, och nöjde sig därför med att gå igenom vad som fanns i grottan och föra bort allt värdefullt. När båtarna lastats sände han bud till Flodpatrullen och varnade dem för smugglarnas närvaro, varpå han återvände till sitt läger.

**NOT:** *Inom några minuter efter hans återkomst kommer rollpersonerna med oväntade nyheter.*

Av de nio smugglarna (Menezîr ej inräknad), befinner sig bara sex på fri fot. Samma morgon grep Menezîr Camberd i Merings trappa, medan Amtaur grep Barolir och Vilnion. De övriga flydde åt fyra håll. Fecandra och Lúvagar flydde norrut och österut, mot Forodlő. Edorhil har begett sig österut längs Nog Mennin i en kanot, utan att iakttas av vakterna. Taska har sprungit norrut över land och gått vilse. Breorh och Ringór simmade över Nog Mennin i skydd av dimman och tog en dold kanot genom Sophögen till Dalen, ty Ringór förstod vem som förrätt dem. Nu avser han att utkräva en lång och mycket smärtsam hämnd på Menezîr.

## 7.2 SLP

**NOT:** *Vissa av rollpersonerna nedan besitter inga särskilda föremål, språkkunskaper eller färdigheter. De beskrivs därför utan hänvisningar till särskilda speldata.*

### 7.2.1 GARNISONEN OCH STADSBORNA

#### ODONIL, FÖRVALTAREN

Odonil är en tråkig, humorfri man som upprätthåller förvaltartjänsten. I allmänhet arbetar han genom Riel-dir; själv har han två tjänare som bistår honom med att lagerföra gods som inkasserats som skatt. Odonil har föga tid för någon eller något som inte har med hans arbete att göra. Han tar ytterst illa upp om man stör honom under arbetstid (från gryningen till två timmar efter middag). Han är inte någon vidare resonlig man, trots sina bedyranden om motsatsen.



### THALION ARANROD, LÖJTNANT I IMDORAD

Thalion är en ung, något lättjefull riddare, yngre son till furst Aranrod, en ädling som har några län i Anórien öster om Amon Dín. Man skulle kunna säga att han är i färd med att lugna ned sig en smula innan han vinner sina sporrar, för Thalion verkar tycka att armén är ett mondänt och bekvämt sätt att leva tills hans far avlider och han får möjlighet ärva lite pengar och flytta till någon stad. Han anstränger sig inte särskilt mycket, något som garnisonens soldater uppskattar, även om det ibland gör Amtaur ganska otålig. Till det yttre är Thalion i allmänhet förtjusande, och han har få intressen: han rider bra och tycker om att träna tornering och andra färdigheter. Han läser också en hel del, och spelar gärna hasard (med stor skicklighet).

**NOT:** *Thalions färdighet Ridkonst ger ett RM-slag; hans Rida-bonus eller AB med lans från hästryggen ökar med resultatet. Alternativt kan han lägga en bonus på +35 (halva sin bonus i Ridkonst) direkt till Rida eller AB med lans från hästryggen.*

**Färdigheter (SRR):** Ridkonst 69, Rida 67, Spel 54, Litteraturkunskap 45, Iakttagelseförmåga 35, Simma 26

**Färdigheter (EDD):** Djurträning (hästar) 14, Rida 13, Hasardspel 11, Upptäcka fara 7, Finna dolda ting 7, Simma B2

**Språk:** Adûnaiska (5), Sindarin (5), Väströna (5), Quenya (4), Fornadûnaiska (enbart läsning och skrivning, 2)

**Föremål (SRR):** Ring med granat, kalcedon och blodsten — hejdar upp till 3 poängs blödning från ett enda sår 5x/dag, +10 sköld av ek, hjälm som motverkar 50 % av kritiska sår i huvudet, 4 doser kathkusa, 1 dos klagul, "Ranil" — tränad häst som ger +20 till alla manöverslag till häst.

**Föremål (EDD):** Ringen kan hindra blödningar 5 ggr/dag; skölden är medelstor och har abs 14, hjälmen har abs 10, hästen ger +4 CL på Rida.

### ERKAM, GARNISONSSERGEANT

Erkam sköter garnisonens rutinarbete och organiserar allt från männens exercis till kockens varuförsörjning. Han är effektiv och tycker om sitt arbete, vilket är orsaken till att hon stannat kvar trots att han egentligen är väl gammal. Erkam är omtyckt av både vaktssoldaterna och av stadsborna. I likhet med alla högre vaktssoldater bär han brynja och ett bredsverd (anket) och stor sköld.

**Färdigheter (SRR):** Rida 44, Iakttagelseförmåga 35, Smide 35, Simma 35, Ledarskap & påverkan 25, Smyga/Gömma sig 25

**Färdigheter (EDD):** Rida 9, Upptäcka fara 7, Finna dolda ting 7, Hantverk (vapensmide) B2, Simma B2, Övertala 5, Smyga 5, Gömma sig 5, Taktik 5

**Språk:** Väströna (4), Sindarin (3)

**Föremål (SRR):** Kopparring som ger +15 på MS mot Sjukdom, +5 (icke-magiskt) anket (bredsverd).

**Föremål (EDD):** Ringen ger +3 på FYS på alla motståndsslag mot sjukdom, *slagsvärdet* ger +1 på CL och Skada.

### TYPISK VAKTSOLDAT

Trettio vaktssoldater är förlagda vid Merings trappa, ytterligare arton vid Träskbryne, och tolv till i Mican-

dors torn. Deras plikter roterar så att var och en tillbringar viss tid på varje plats. Vaktssoldaterna är organiserade i grupper om fem för längre patruller; då är alla beridna, två bågskyttar och tre lansiärer. Kortare patruller — exempelvis vakten vid Merings trappa — sker i par till fots. Männen är normalt utrustade med brynja, sköld och spetsig hjälm; de har långsvärd (anketa) och kortsvärd (eketa) förutom sina särskilda vapen (t ex armborst eller lans/spjut till häst).

**Färdigheter (SRR):** Rida 30, Simma 25, Iakttagelseförmåga 20, Smyga/Gömma sig 15

**Färdigheter (EDD):** Rida 6, Simma B1, Upptäcka fara 4, Finna dolda ting 4, Smyga 3, Gömma sig 3

### AMTAUR 'NIMPHIN', TULLMÄSTAREN

Amtaur, med smeknamnet 'Vithår', är i övre fyrtioårsåldern. Han är en friboren man från Calmirië som tog värvning och tjänstgjorde i gränsvakten och patrullerna, så han känner området ganska väl. Han visade sig vara en skicklig soldat och fick lokalpolitiska ambitioner. Efter att ha blivit *roquen* utnämndes han till tullmästare i Imdorad för fem år sedan. Amtaurs hår har sedan dess blivit vitt i förtid, något som är ovanligt hos männen från Gondor.

Amtaur är en mycket skicklig organisatör, både kraftfull och tapper, men har en föga inspirerande personal och han är inte alltid bra på att delegera. Han håller pli på sina män, vilket ofta får dem att bli sura. Icke desto mindre respekterar de honom eftersom han är skicklig i såväl administration (vilket omfattar arkivering och bokföring, budgetering, planering etc) som militär taktik. Hans hobby är falkjakt, och han har byggt ut en äng i anslutning till förvaltningsbostäderna i stadsbrynet för att kunna ägna sig åt den när han vill.

**Färdigheter (SRR):** Rida 61, Administration 59, Falkenteri 57, Militär taktik 45, Simma 41, Iakttagelseförmåga 45, Smyga/Gömma sig 35, Spåra 34

**Färdigheter (EDD):** Rida 12, Administration 12, Djurträning (fåglar) 11, Taktik 9, Simma B2, Upptäcka fara 9, Finna dolda ting 9, Smyga 7, Gömma sig 7, Spåra 7,

**Språk:** Adûnaiska (5), Väströna (5), Sindarin (4), Quenya (2)

**Föremål (SRR):** Brynja +10 (ringbrynja, tillverkad av koppar), +10 slagsverd (kan användas som bredsverd eller tvåhandssverd) med Finna Vatten 4 ggr/dag.

**Föremål (EDD):** Brynjan har abs 8, slagsvärdet +2 på CL och skada samt kan lägga FINNA VATTEN E1 4 ggr/dag.

### RIELDIR, TULLMÄSTARENS ASSISTENT

Rielfir och hans tre kontorister arbetar för Amtaur i hans administrativa syssla, genom att överse den dagliga uppbörden av tullar och skatter, ibland med hjälp av vaktssoldaterna. De är alla skickliga bokhållare och skrivare såväl som proberare, och kunniga i att uttala sig om värdet på alla slags varor, från boskap till hantverk. Rielfir är äldre och skallig, och är fromt hängiven sitt arbete. Han är helt klart ihärdig, och har få intressen utanför garnisonsförläggningen, sitt hem och sitt kontor.

### MIENA, VÄRDHUSET KUNGENS KRONA

Miena utbildades till bagare och gifte sig sedan med Siobal som ägde värdshuset. När han dog i pesten ärvde



hon etablissemangen, som förblivit det enda vettiga stället att äta på i staden. Hon är ganska lång, med bred bringa och starka armar, ett givmilt och för det mesta också gladlynt sinne, och tycker om att skvallra. Hon vet också hur man brygger ett utmärkt öl.

#### **VIRLOCH OCH BETHLAM, VATTENKVARNEN**

Virloch och Bethlam är medelålders kompanjoner. Virloch är en muskulös karl, för det mesta tystlåten och traditionsbunden. Han sålde halva sitt företag för trettio år sedan efter att just ha startat det (och nästan gått i konkurs), och sedan dess har Bethlam varit en pålitlig stöttepelare. Han sköter vattenkvarnen och mal mjöl för ortsbefolkningen och köpmännen. Bethlam, en kvinna med förtjusande karaktär, om än ganska alldagligt utseende, har en skarp hjärna, och har utvidgat företaget till att omfatta ett vattendrivet väveri som hon sköter.

#### **VINIË CARAMACH**

Vinië är en tygellös man med få bekymmer. Han struntar i hur han ser ut och i hur han lever, han bryr sig inte om vad andra människor tänker om honom, och han struntar i varifrån hans pengar kommer. Han driver ett billigt och tvivelaktigt gästgiveri som drar till sig stadens lägsta element, från nattsångare (prostituerade) till hälare. Få människor bebländar sig öppet med Vinië, men det finns inte mycket som tullmästaren kan göra åt honom. (Det är svårt att åtala sådana människor, och Vinië håller låg profil.)

#### **URUIWEN, MAGISTRATEN**

Uruuwen var ursprungligen en skicklig sömmerska, och blev därefter en framgångsrik tyghandlare. Hon har förblivit ungsmö men hon adopterade sin systers tre barn efter att deras föräldrar dödades av banditer i ett överfall på andra sidan Anduin för fem år sedan. Hon är intelligent, vet hur man tjänar pengar och har rykte om sig för att vara hederlig. Allt detta spelade in när hon fick magistratsposten efter dess förre innehavare, och Amtaur är nöjd med henne. Uruuwen sålde sitt företag, och ägnar nu all sin tid åt att uppmuntra handeln och sköta den lokala magistratens uppdrag.

#### **CORMACAR UTBYGDSJÄGAREN**

Cormacar kommer inte från Imdorad utan från Tvefärje, där han är son till Mästaren, Sarvelich. Han är en duglig och hjälpsam gynnare, skicklig på att bedöma folk och en värdefull bundsförvant. Han har tränat sig i många färdigheter som är användbara för den som färdas i marskland, och han är alltid redo att hjälpa till eller ansluta sig till en grupp som söker efter äventyr. Han har kortklippt, rödaktigt hår, gnistrande grön-bruna ögon och är solbränd; han klär sig i naturfärger och matt grönt.

**Färdigheter (SRR):** Rida 62, Samla föda 60, Iakttagelseförmåga 58, Stjärnskådande 50, Oskadliggöra fällor 45, Simma 42, Spåra 42, Segling 40, Rodd 40, Smyga/Gömma sig 33

**Färdigheter (EDD):** Rida 12, Överlevnad (allmän) 12, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 12, Navigera 10, Hantera fällor 9, Simma B3, Spåra 8, Sjökunnighet 8, Smyga 6, Gömma sig 6

**Språk:** Väströna (4), Sindarin (2), Ninelen (3), Betheuriska (2)

**Besvärjelselistor (SRR):** Stigens herre, Ytans väg  
**Besvärjelser (EDD):** Animism 12, HELAS4, VARSE-BLIVNING S4

**Föremål (SRR):** Alstav +1 besvärjelseföremål; Järndolk som kan finna norr 1x/timme; Opalspegel som kan projicera ljus på nivå 8 4 ggr/dag.

**Föremål (EDD):** Staven gör att magikern kan lägga en besvärjelse per dag utan att förlora PSY; spegeln kan lägga LJUS E8 på sig själv 4 ggr/dag

## **7.2.2 SMUGGLARNA**

#### **EDORHIL**

Edorhil var jägare i Tilhais, en numera övergiven by som härjades av pesten tills de få överlevande flydde och lämnade den att ruttna i marskland. Han var tidigare en inte alltför skicklig jägare, så han beslöt sig för att sluta bekymra sig om sitt livsuppehälle och slog sig ihop med några banditer. När de flesta av dem utplånats efter att vaktpatrullerna skärpt sig, gick han med i Ringórs band. Han är fortfarande en skicklig spårare, och försörjde bandet med kött från olika snaror och fällor. Edorhil har långt brunt hår som är fäst med en läderrem i nacken, och ett koppärrigt ansikte. Hans hud är något blek.

**Färdigheter (SRR):** Smyga/Gömma sig 41, Bygga fällor 40, Simma 33, Flå & stycka djur 35, Iakttagelseförmåga 29, Oskadliggöra fällor 21, Anfall baki-från <5 nivåer>

**Färdigheter (EDD):** Smyga 8, Gömma sig 8, Hantera fällor 8, Simma B2, Upptäcka fara 6, Finna dolda ting 6

**Språk:** Väströna (4)

**Föremål (SRR):** 3 snaror, 3 saxliknande fällor, blå sidenhalsduk med Andas under vatten 1 gång/dag om den viks ihop och knyts om nedre delen av ansiktet.

**Föremål (EDD):** Halsduken kan lägga VATTENANDNING 1 gång/dag.

#### **TASKA**

Taska föddes som son till en österländsk (asdriag) mor och gondoransk far i södra Rhovanion. Hans mor var en slavinna som tillfångatogs i strid mot asdriagerna och som behandlades illa av sin herre, en pensionerad bondesoldats förvaltare eller främste tjänare. Vid första bästa tillfälle sände hon sin son till sin stam. Tolv år senare återkom Taska, och en natt dödade han mannen som var hans far och befriade på samma gång sin mor. Sedan tvangs han, trots sin skräck för de våta landen, att fly västerut. Medan han förtvivlad plaskade fram genom träskan stötte han på Camberd som kämpade mot en stor vattenorm och hjälpte henne. Han fördes till gömstället och slöt sig genast till Ringórs band. Han vet fortfarande mycket lite om området och har en våldsam och farlig personlighet som styrs av få principer.

**Färdigheter (SRR):** Träna hästar 35, Läderhantverk 35, Rida 32, Iakttagelseförmåga 25, Simma -13

**Färdigheter (EDD):** Djurträning (hästar) 7, Hantverk B2, Rida 6, Finna dolda ting 5, Upptäcka fara 5

**Språk:** Asdriag (4), Väströna (3)

**Föremål:** 2 guldarmband värda 25 gs vardera, yurgas, trubbig kniv (-10 AB; EDD -2 på skada).



## BREORH

Breorh är en ung nordman, föga mer än en pojke, lång och stilig. Han föraktar sitt hemland (och alla lantbor) och söker sig i stället en position och förmögenhet i någon stad. Han är naiv och inte särskilt tapper, och försöker alltid imponera på Ringór och har hållit sig i dennes närhet under hela bakslaget.

Breorh har tränats att rida väl och hade en kort kärlekshistoria med en flicka från skogsmannastaden innan han försvann. Han bär fortfarande en totem hon gav honom som snidats i lönn i form av en ekorre av en vis man i staden.

**Färdigheter (SRR):** Rida 55, Vältalighet 30, Smyga/Gömman sig 20, Iakttagelseförmåga 20, Simma 8

**Färdigheter (EDD):** Rida 11, Övertala 6, Smyga 4, Gömma sig 4, Upptäcka fara 4, Finna dolda ting 4, Simma B1

**Språk:** Eothirk (4), Väströna (4), Nahaiduk (2), Sagathig (2)

**Föremål:** Skogsmannatotem med Djurens språk (EDD: TALA MED VARELSE E20) 1 gång/dag.

## RINGÓR

Ringór är en mörkhårig, enklare dúnadan från någon sedan länge förgäten inre provins i Gondor. Han var i flera år en fattig och enkel hustjänare, blev sedan tjuv men ertappades snabbt och fängslades. Han tillbringade ett eller två år i fängelse, och när han kom ut var han beslutsam och klokare. Efter att ha ägnat sig åt smuggling vid kusten och hållit ihop med pirater, kom han till slut till Ethir Onodló. Nu är han hemmastadd i marsklanderna och känner väl till de omgivande länderna.

Ringór är vaksam och listig, med ondskefullt sinne och dragnig åt grymhet. Han är skicklig med kniven och full av smutsiga knep, men också skicklig i all slags transportsätt (t. ex. båtar, träsk-skor, ritt).

**Färdigheter (SRR):** Smyga/Gömman sig 80, Dyrka upp lås 55, Iakttagelseförmåga 55, Rodd 55, Segling 55, Spåra 55, Simma 45, Rida 40, Muta 35, Läsa runor 30, Oskadliggöra fällor 20, Vanliga besvärjelser 0

**Färdigheter (EDD):** Smyga 16, Gömma sig 16, Låsdyrkning 11, Upptäcka fara 11, Finna dolda ting 11, Sjökunnsighet 11, Kanot 11, Spåra 11, Simma B3, Rida 8, Muta 7, Hantera fällor 4

**Språk:** Adûnaiska (5), Väströna (5), Sindarin (3), Quenya (1), Haradaiska (2), Sagathig (2), Betheuriska (2)

**Besvärjelselistor (SRR):** Handens kraft

**Besvärjelser (EDD):** Mentalism 12, SKYDD S10, TELEPORTERA S1

**Föremål (SRR):** Bälte med silverspänne som kan lägga Skydd I 4ggr/dag; armborst +10, 3 specialskäktor (alla +10 AB): (1) nät — om den ger en Allvarlig skada ger den dessutom en ett steg högre Allvarlig Greppskada på ; (2) trubbig pil — om den ger en Allvarlig skada så ger den dessutom en Allvarlig Elektricitetsskada; (3) Bedövare — påverkar ett träffat mål som en tionde nivåns Omtöcknande sång.

**Föremål (EDD):** Bältet kan lägga MOTSTÅNDSKRAFT E1 4 ggr/dag; armborst ger +2 på CL och skada; skäktorna ger +2 på CL och skada, dessutom:

(1) nät — om den gör skada så fungerar den dessutom som en bola; (2) trubbig pil — om den ger skada så gör den dessutom skada som en ENERGIBLIXT E3 ; (3) bedövare — alla som träffas måste slå ett motståndsslag mot FÖRVIRRA E10.

## FECANDRA

Fecandra och hennes make Lúvagor bodde ursprungligen i Taur-nan-Anwars bryn. Fecandra kände till en del om örter och läkarvård och började tillhandahålla örter till ett gäng smugglare. Hon började leta efter de mer exotiska och sällsynta rötter som de var mest intresserade av och upptäckte snart vad ett guldstycke var för något. Smugglarna var oförsiktiga, och snart var Fecandra och Lúvagor tvungna att fly norrut. Till slut slöt han sig till Ringór och Fecandra lät övertala sig att ansluta sig till det nya bandet. Nu har hon smugglat i några år och fortsätter med sin örtsamling. Hon är också skicklig på att handskas med båtar.

**Färdigheter (SRR):** Matlagning 55, Samla föda 50, Örtkunskap 50, Iakttagelseförmåga 44, Simma 34, Smyga/Gömman sig 34, Rodd 25, Rida 24, Använda magiska föremål 24, Vanliga besvärjelser 4

**Färdigheter (EDD):** Läkdrogskunskap 10, Finna dolda ting 9, Upptäcka fara 9, Simma B2, Smyga 7, Gömma sig 7, Kanot 5, Rida 5, Kunskap om magi 5

**Språk:** Väströna (4), Sindarin (4), Adûnaiska (2)

**Föremål (SRR):** Juvelbesatt halsband (300 gs), +5 dolk med silverhjält och klinga förgiftad med odört (6 nivåns gift som ger spasmer som antingen paralyserar eller dödar (om MS misslyckas med 26 eller mer); spiritus familiaris — uter som kallas "Elanta" (S. "Fallande stjärna").

**Föremål (EDD):** dolken ger +1 på skada och CL; giftet har STY 6

## LÚVAGOR

Lúvagor är lantbo, en tidigare skogsman som är gift med Fecandra. Han är ganska lat och kommer aldrig göra ett handtag i onödan. Han är dessutom girig och bär ansvaret för att de nästan greps när hans fru smugglade örter och droger längs vägen till Minas Anor. Han är en skicklig bågskytte och har en särskild skogsmannabåge (+10 långbåge) såväl som sina egna pilar. Lúvagor är ganska lång för att vara vanlig människa, 185 cm, men han är varken kraftigt byggd eller stark. Han har stripigt, halvlångt brunt hår och matta ögon.

**Färdigheter (SRR):** Samla föda 40, Iakttagelseförmåga 36, Smyga/Gömman sig 36, Spåra 29, Simma 29, Piltillverkning 20

**Färdigheter (EDD):** Överleva (generell) 8, Upptäcka fara 7, Finna dolda ting 7, Smyga 7, Gömma sig 7, Spåra 6, Simma B2, Hantverk (projektilvapen) B1

**Språk:** Väströna (4)

**Föremål:** Skogsmannapilbåge; Stormförutsäggande sten 1 gång/dag.

## 7.3MERINGS TRAPPA

**Bron.** Merings trappa är egentligen de stenpelare som bär upp en träbro. Bron har sex spann, uppburna av fem pelare. Pelarna har överlevt ett antal mycket



kraftiga översvämningar, till och med sådana där trappans trädel spolats bort, och det är tack vare bron som staden fortsatt blomstra till denna dag. Mittvalvet är ganska högt och låter de flesta båtar med lätthet passera under det och lägga till vid kajerna längs floden norra strand uppströms.

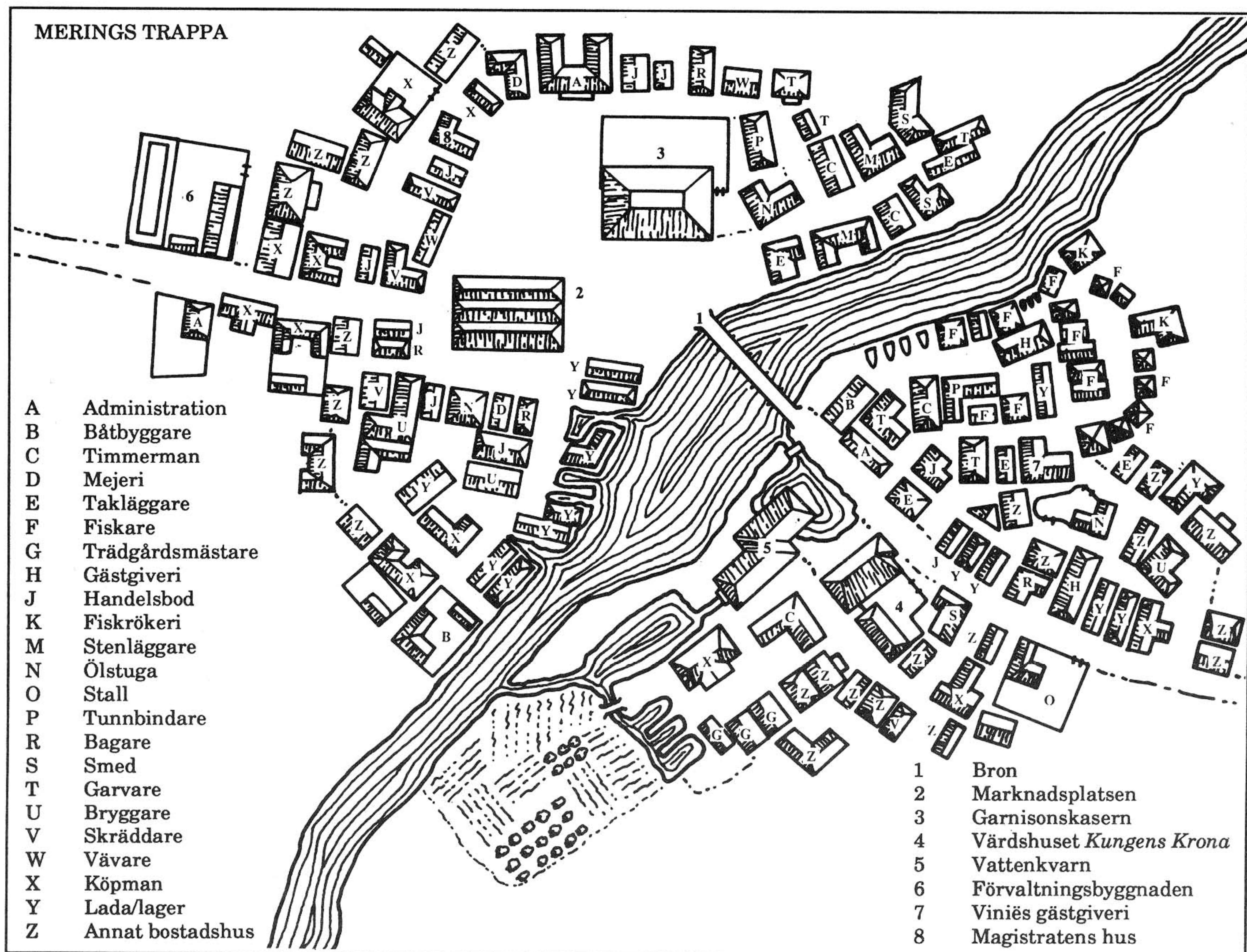
**Marknadsplatsen.** Detta stora marknadsutrymme utgör en central, övertäckt marknad: ett halmtak på kraftiga träposter som täcker en rektangel på 40 x 25 meter. Under taket finns ett antal fast uthyrda saluplatser, och andra som kan hyras från marknadsövervakaren, för närvarande Uruiwen. Dessa täckta saluplatser, och andra stånd kring marknaden, säljer färsk frukt och grönsaker, nyfångad fisk, kött, fågel och vilt, bröd, pajer och annan lagad mat, husgeråd, tyg, garn och tråd, böcker i träsnitt och brevpapper, krims-krams, smycken och ett urval andra enklare lyxvaror, såsom vin och kryddor.

**Garnisonsskansen.** Garnisonens kasern utgör ett stort, halvt fästningsliknande stenhus som ligger på stadens högsta punkt, norr om marknadsplatsen. Byggnaden är fyrkantig och omfattar en trång innergård. Den har också en större yttre borggård som soldaterna använder för exercis och vapenträning. Kasernen är förhållandevis bekväm, och är bostad åt soldaterna och åt Thalion Aranrod, deras löjtnant. Där bor även Amtaur Tullmästare, liksom hans personal (under Rielfir). Soldaterna sover fem i varje rum och Rielfir, Thalion och Amtaur har var

sitt rum. I huset finns också en mäss, ett kök, tjänstefolksbostäder, lager, verkstad och rustkammare med tillräckligt mycket utrustning för att beväpna inte bara garnisonen utan även det stadsuppbåd som kan komma att mobiliseras för att försvara området. Slutligen finns en källare med fångceller där ortens missdådare spärras in, övervakade av sergeant Erkam.

**Värdshuset Kungens krona.** Det drivs av Miena, en hedervärd kvinna från staden som en gång arbetade i Flaxens bageri. Nu äger hon både värdshuset — som har en gård och ett stall och tolv rum en trappa upp — och bryggeriet *Vita trädet* på Båtgatan. Mienas priser är moderata och hon tillhandahåller de enda bra, rena och fräscha rummen i staden. Maten är också av högsta kvalitet och generöst tilltagen. Här kan hästar hyras veckovis. Många stadsbor samlas här på kvällen för att ta sig ett glas.

**Vattenkvarn.** Vattenkvarnen är en stor träbyggnad med stenfundament. Den drivs från ett litet vattendrag som kommer från den artificiella kvarndammen bakom kvarnen. (Bredvid den står Virlochs och Bethlams, de båda ägarnas, hus.) Vattnet används två gånger, först för att driva kvarnstenen som mal mjölet, och sedan delas det upp i tre strömmar som driver tre vävstolar. Vävhuset är en utbyggnad på själva kvarnen och är helt av trä. Det står på styltor över tömningsbassängen som via en dammlucka faller ut i Merings ström. De båda näringarna sys-



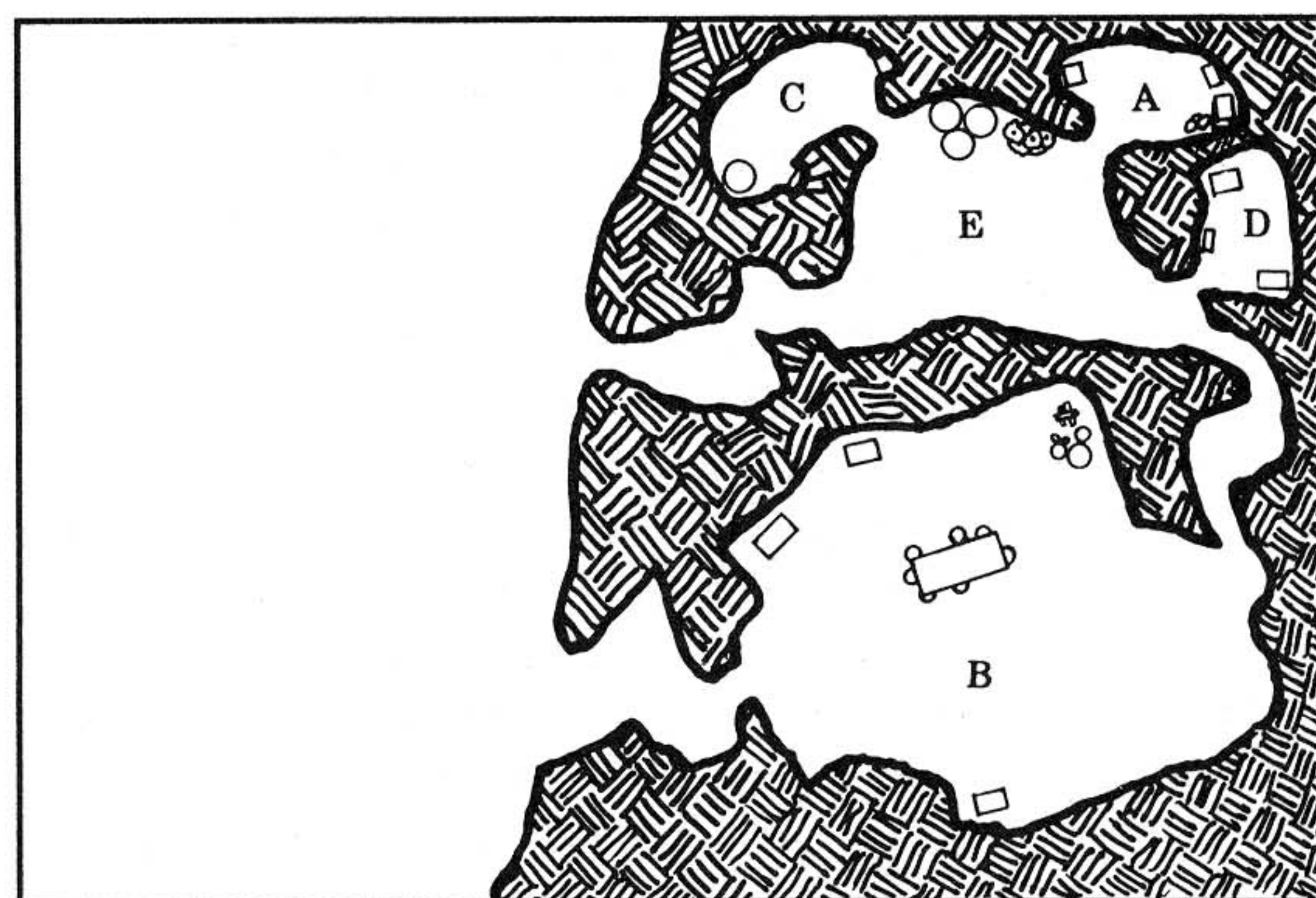


selsätter ett antal ortsbor. Kvarndammen har också en avledare som fyller tre bassänger där man odlar krasse; dessa och trädgårdarna odlas av tre trädgårdsmästarfamiljer som håller staden försörjd med färsk frukt och grönsaker året om. Andra produkter kommer från bondgårdar och fruktträdgårdar i närheten.

**Förvaltningsbyggnaden.** Två stora lador knyts samman av ett litet och trångt hus där Odonil förvaltaren och hans tjänare bor. Ladornas väggar är kantade av välordnade hyllor och på golven står lådor, kartonger, tunnor, säckar och påsar med alla slags varor som uppburits i skatt eller tull. Guld och silver som betalats förvaras i garnisonens källare. i den större ladans norra ände står garnisonens fyrtio hästar, vilka även används av kungens sändebud och ilposttjänsten.

**Viniës Gästgiveri.** Vinië driver ett smutsigt och ovärdat gästgiveri. Hans rum är dock billiga och de utnyttjas av genomresande pråmkarlar, fyrkarlar, fiskare, jägare och fattiga köpmän. Det utgör också centrum för en hel del av stadens mindre brottslighet, och man kan när som helst hitta minst en hälare, ett gäng torpeder och några ficktjuvar där. Det finns tre rum med plats för åtta personer i varje, och sex mindre rum med plats för en eller två. Vad maten avser erbjuds bara frukost, bestående av tunn välling, möjligt bröd och urvattnat öl, samt kvällssoppa. Gästgiveriet säljer även två sorters öl och ett slags sprit.

**Magistratens hus.** Detta hus utgör tjänstebostad åt magistraten som övervakar marknaden och är fredsdomare. För närvarande är Uruwen magistrat. Hon är ogift och bor i huset med sina tjänare; dagtid kan man stöta på henne i Stadshuset.



finns också några stora husgeråd, såsom en kittel, ett spett o. s. v., som ställs undan här när de inte används.

**Vardagsrum.** Detta gemensamma rum är det största i grottan. Ett draperi av garvade hudar blockerar antingen gången eller de inre rummen — det senare blir nödvändigt när något illaluktande står på spisen. Här finns en eldstad och flera bomullsmadrasser stoppade med halm. Några ganska slitna pälsar ger dem ett intryck av bekvämlighet. Rummet är upplyst av spånstickor kring väggarna. Här sov Barolir, Vilnion, Breorh och Menezîr om natten, och var och en hade en kista eller läderask med ägodelar, men dessa har hållits ut och allt värdefullt tagits. Bredvid eldstaden ligger alla slags kastruller och knivar m. m. i en hög. En liten kastrull gröt ligger utspilld på golvet.

**Sovrum.** Ett privat rum där Camberd, Lúvapor och Fecandra bodde. Där finns två spånstickor, och ett antal alkover är utgrävda i väggarna, vilka bär upp hyllor. Tidigare stod där ett antal böcker, prydnadsaker och andra föremål, men de har antingen tagits av vaktasoldaterna eller slängts ned på golvet. En fyllt nattkärl står i ett hörn av rummet; under det finns ett dolt hål, täckt av ett runt trälock, som är Mycket Svårt (–20) att upptäcka. I hålet finns fyra örtpåsar: 2 doser zaganzar (gift), 1 dos belramba, 2 doser megillos och 3 urnötter. Dessutom finns en flaska thurlbrygd, men den är klumpigt bryggd och påverkar icke-människor som ett femte nivå's gift, och ger då 1–50 SP (EDD: 1T10 KP i skada). Den innehåller 6 doser.

**Sovrum.** Ytterligare ett privat rum, som delades mellan Ringór, Edorhil och Taska. Förutom madrasser, pälsarna och filtarna, finns det några kistor för kläder och annan utrustning. Den största kistan har brutits upp av soldaterna, och smugglarnas 'skatt' är tagen; Ringór lät emellertid göra ett dubbelt lock i kistan, där han gömt ytterligare 80 gs (Mycket svår (–30) att hitta). Det hemliga facket är dessutom gillrat med en mycket tunn stryparfjäder (mycket tunn och vass) — den som öppnar locket oförsiktigt tar 3T6 SP i skada (EDD: 3T4), där varje sexa (EDD: fyra) som slås dessutom innebär ett blödande sår som ger 1 SP/rd (EDD: 1 KP varannan SR) i fortsättningen. Om 12 SP eller mer (EDD: 8 KP eller mer) ges i skada har öppnaren –40 på alla handlingar som kräver att han måste använda sin hand.

## 7.4 PLATSER AV ALLMÄNT INTRESSE

Ethir Onodló har en mängd intressanta och sevärda platser. Många är föga mer än ruttnande ruiner, resterna av övergivna hem och byar, men ett fåtal erbjuder lockande äventyrmöjligheter.

### 7.4.1 SMUGGLARNAS GÖMSTÄLLE

**Gömstället (1)** ligger på Tol Britha (S. "Sandön", Bräckön), några platta sand- och grusbankar mellan Onodlós första kanaler. Ön översvämmas ofta (men bara grunt) och åratals flodslam har lämnat 3–10 meter höga sandbankar som ibland sträcker sig flera kilometer. En av dessa britheid (S. "Sandbankar") har utsikt över Nog Mennin, och i en dold sänka har smugglarna grävt ut ett antal torra grottor. En fanns redan, ett minne av de stoorer som en gång bodde på Bräckön.

**Kök och torvförråd.** I detta lilla rum finns mat, bränsle och torv staplat. Fecandra har tack vare sin läkekonst ett mycket gott förhållande till en änka i Forodló, och genom henne får de förnödenheter. I detta rum finns säckar, några lådor och kartonger och ett stort ställ, med grönsaker och torkat kött högst upp, och vin- och ölflaskor längst ned. Där



**Lagerrum.** Detta rum var fyllt av 'handelsvaror', däribland några pälsar och hudar i säckar. Det mesta var tunnor med vin, sprit och öl som skulle smugglas till Anórien för att undvika tullmännen och deras avgifter — för närvarande är skatten 10 gs per tunna Firirnin (S. "alkohol"). Vin- och öltunnorna har alla brutits upp, och spriten har förts bort tillsammans med pälsarna. Rummet användes också för att förvara verktyg för snickerier, båtbyggeri, pilmakeri, läderarbete, arbete med hudar, ställningar för att torka örter och så vidare.

#### 7.4.2 NERE VID FLODEN

Från grottorna leder en stig ned till flodstranden, där ett antal kanoter, roddbåtar och två jollar ligger dolda i vassen och andra höga vattenväxter. Det går att se att en roddbåt och två kanoter förts bort härifrån: roddbåten med Fecandra och Lúvapor, en kanot med Eodorhil och den andra tog vakterna (för att forsla hem flaskorna och varorna som de beslagtogs i grottorna). De sistnämnda båtarna var de enda bra, ty smugglarna slog hål i botten på de andra båtar som räknas upp ovan; alla sjunker inom 6–10 SR efter att de skjuts ut i vattnet. Vilken som helst av dem kan lagas (med hjälp av verktygen) på 2–4 timmar.

En roddbåt har ett par åror och plats för fyra personer (med minimal packning). En kanot stakas fram och har plats för två. En jolle drivs med en enda paddel och slår runt om mer än en person finns i den.

Ledtrådar: Sökande efter spår kommer att avslöja en hel del blandade spår vid vattenbrynet, men ger inga verkliga upplysningar. På norra sidan om den sanddyn i vilken gömstället grävs ut, finns Taskas spår (Medelsvårt (±0) att upptäcka och följa). Om Nog Mennins södra strand undersöks, kan spåren av två män (Breorh och Ringór) som kommer upp ur vattnet eventuellt (Svårt (-10) att upptäcka) påträffas.

#### 7.4.3 BRÄCKÖN (TOL BRITHA)

Bräckön, Tol Britha, är en platt, föga bevuxen landsträcka med märkliga, rundade långa dyner (britheiyd). Hårt gräs och taggiga buskar växer i de lägre delarna, medan dynernas gräs är tjockare och grönviolett. Där blomstrar andra växter, såsom ängsull, vildros, ginst, ljung och till och med några förkrympta alar. Det finns några halvilda får, några ormar och ödlor och små gnagare. Inga människor bor där. Ibland finns det några sträckor förrädisk kvicksand i

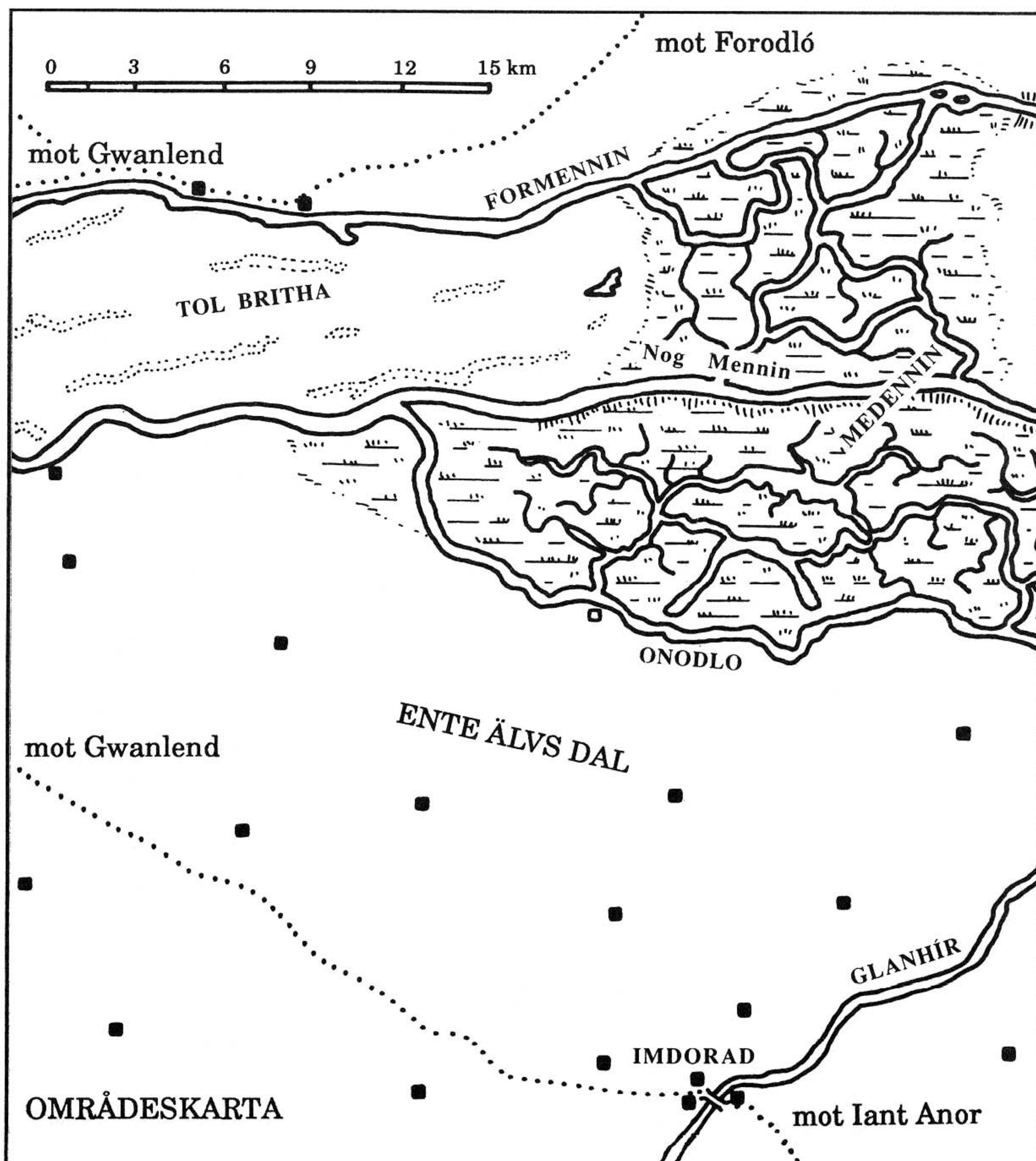
sänkorna; under dagen upptäcks och undviks dessa lätt genom att de är täckta av frodigare växter.

**NOT:** Om man träffar på kvicksand krävs ett Svårt (-10) Förflyttnings- och Manöver-slag för att offret skall kunna kämpa sig upp. Alla resultat under 100 betyder att offret sjunker (till ett djup av 100 x resultatet cm). Då måste ännu ett slag göras. Vem som helst som kan hjälpa offret ut (med en stör, spjutskaft, gren el. dyl.), och han kan då ge offret +10 bonus till hans RM-bonus. (EDD: Använd färdigheten Simma.)

I en eller två britheiyd finns sedan länge övergivna hobhål, vilka grävdes ut av de tidiga stooriska bosättarna. De är typiskt T-formade med rummen utgrävda i änden av T:ets grenar. I dessa hål finns bara flodslam, djuravfall och kanske några träskfladdermöss.

#### 7.4.4 SOPHÖGEN (MEDENNIN)

Trots sitt namn luktar Sophögen inte särskilt illa. Den delas itu av Enn-Hír som här betecknas Nog Mennin. På södra stranden har en kraftig bank brutits upp och förstärkts av kungens muddrare. En sluttning på c:a 5 meter leder ned till det stillastående vattnet och åarna som rinner ut i Sophögsjön (S. "Loeg Medennin"), en sträcka öppet vatten omkring 3 kilometer lång och 800 meter bred. Sophögsjön undviks, då den är hemvist för vodyanoierna. 3 kilometer söder om den ligger Bågvattnet (S. "Lin Lúva"), en av tranornas och lomarnas boplatser. Bågvattnet är en förhållandevis klar





och ren flodsträcka som nu lämnats att slamma igen.

Växtligheten är här ofta tät, med höga irisar, blålockor, vass och säv med mossor och lav och en hel del undervegetation. Vattnet är hemvist för en mängd småfiskar och gäddor. Bågvattnet hemsöks ibland av nejronögon, och i alla vattendrag finns det gott om iglar.

Norr om Nog Mennin är det verkliga träsket smalare och genomsållat av strömmar som låter vatten rinna mellan de båda huvudfårorna. Träsket är nästan helt vattendränkt utan fastland, men det finns få höga buskar och växtligheten är tillräckligt tät för att man skall kunna gå på den med träsk-skor. I vattendragen stöter man ofta på fågeljägare och vasskördare, vilka söker den smalare, tunnare, lättare vassen. Här finns mycket fisk, häger och många andra fiskätande fåglar, såväl som utter och lite mink.

### 7.4.5 ENTE ÄLVS DAL

Ente Älvs dal breder ut sig söder om Ethir Onodló. Här stiger rullande slätter mjukt upp genom Calenardhon och Anórien ända upp till Vita bergen. Landet är glest uppodlat; den typiske bonden har stor gård omgiven av några odlingsbara fält och vidsträckta betesmarker. Det är bra mark för att hålla hästar och får eller nötboskap. Närmare deltat är marken alltför fuktig för att odla spannmål, så i stället odlas rotfrukter såsom betor och potatis.

Det finns inga staket eller stängsel i dalen, men gränsstenar utmärker områdena för herdarna. Överallt finns det låga stenstugor med torvtak, kallade nattplatser. Nattplatserna är oftast byggda mot en sluttning, och är avsedda för att herdarna skall kunna söka skydd med sina hjordar eller med följande märrar.

Norr om deltat ser landet ut på i stort sett samma sätt, men där finns ännu färre gårdar. Dessa ägnar sig i allmänhet åt boskapskötsel, men det finns ett antal trädgårdar i området.

## 7.5 SMUGGLARNAS FLYKT

Nedanstående uppgifter redogör för banditernas olika flyktvägar. Deras färd kan givetvis när som helst avbrytas av rollpersonerna, eller för den delen av vilket sammanträffande som helst.

### 7.5.1 FECANDRAS OCH LÚVAGORS FLYKTVÄG

När de hör larmet, samlar Fecandra och Lúvagor snabbt ihop några väsentliga föremål och rusade ned mot båtarna. Fecandra tar en roddbåt medan Lúvagor springer längs stranden i skydd av den höga vassen och möter henne nedströms. Fecandra känner väl till strömmarna och flyter tyst längs Nog Mennin tills hon kommer utom hörhåll för vaktsoldaterna. Hon plockar upp sin man och rör med all kraft mot Sophögen genom träskets första kanal.

**NOT:** När rollpersonerna träffar Amtaur befinner sig paret redan inom räckhåll för Forodló.

I byn möter de Núneth, en änka som håller en liten färbjörd och färjar dem över floden från husen. Hennes mark är dålig, men fåren räcker för att hon skall överleva och Fecandra ser till att hon lönsas väl för att

försörja bandet. Núneth ser till att paret kan gömma sig i en av hennes nattplatser, nära Sophögens utkant.

**NOT:** Om en vecka kommer en pälshandlare med tvivelaktigt rykte att resa genom byn på en av sina två årliga resor till Osgiliath, och ta dem därifrån.

Lúvagor och Fecandra beger sig till nattplatsen (2) med litet mat, och börjar vänta på att veckan skall gå. Just nu vilar de. Fecandra håller sig mest inomhus, men Lúvagor tröttnar lätt och vandrar utomhus, där han till och med ägnar sig åt litet jakt.

Nattplatsen är byggd av torv och täckt av gräs, vilket gör den svår att upptäcka, i synnerhet från norr eller öster. Det finns bara en ingång och ett kombinerat fönster/skorsten.

### 7.5.2 EDORHILS FLYKTVÄG

Edorhil är ganska osäker och litar på att andra skall bestämma. Han är dock den förste som flyr, och tar en kanot i tron att det är det tystaste flyktsättet. Han inser dock snart att den inte är det bästa sättet att tillryggalägga en lång sträcka, utan försöker komma på hur han skall kunna lägga vantarna på någon annan farkost. Han stakar signed till Sophögen, och passeras på vägen av Fecandra, men gömmer sig tills det är för sent att ropa på henne. Han följer efter henne in i träsket och inser sedan att han aldrig kommer att hinna ifatt henne och att det vore bättre att gömma sig i träsket.

Den första natten blir inte alltför otrevlig, men han är hungrig och frusen. Han förflyttar sig en kortare sträcka, sätter ut fällor och fångar litet mat. Han tänder en eld för att laga maten och inser först senare att röken kommer att avslöja honom, så han flyttar sig igen. Efter ytterligare två dagar på detta sätt gör han upp en plan; att smyga sig ombord på någon förbipasserande mindre farkost och antingen döda dess ägare och ta den själv, eller också gömma sig på den tills de är ute ur deltat. Edorhil avser att — om någon kommer på honom under mellantiden — gillra några fällor och förflytta sig vidare, i hopp om att antingen skada dem eller få dem att avbryta jakten.

Den femte dagen överger Edorhil kanoten (3) och tar sig ned till Nog Mennin med all sin packning, redo att simma ut till första bästa båt.

**NOT:** Om inte rollpersonerna kommer förbi innan dess, kommer han senare under dagen att få syn på en spannmåls- eller ullpråm och smyga sig ombord. Natten tillbringar han framgångsrikt vid Micandors torn. Nästa dag kommer han att vara ute ur deltat.

### 7.5.3 TASKAS FLYKTVÄG

Taska är den av smugglarna som är minst lämpad att fly ensam genom deltat. Han lämnar de hemska våta sankmarkerna bakom sig och flyr tvärs över Bräckön. Han lämnar ett spår efter sig som inte är svårt att följa; det slingrar och svänger sig dock ofta, ty österlänningen snubblar fram från brithaudh till brithaudh i ett försök att utnyttja allt tillgängligt skydd.

Taska har en vag målsättning att komma fram till den norra kanalen och sedan följa denna till Tvefärje. Framför allt vill han få en möjlighet att möta någon av dem som förföljer honom. Han är beväpnad med en slunga och femton stenar, en trubbig kniv och sin



yurgas (ett kort stötspjut som kan användas med en eller två händer).

Efter några dagar tröttnar Taska på sin diet av rötter, bär och de remsor kallt kött han slet åt sig när han lämnade grottan; han dödar därför ett får och skär ut de bästa bitarna medan han lämnar resten åt asätare (4). Sedan slår han läger i ett buskage högst upp på närmaste brithaudh och gör upp en eld för att koka en del av köttet och röka resten så att det håller några dagar.

**NOT:** *Åtta dagar efter räden kommer Taska till Bräcköns västligaste udde och försöker simma över till norra stranden. Han lämnar rustningen på Bräckön. Dessvärre angrips han av en vattenorm och drunknar. Hans kropp flyter genom deltat de närmaste två dagarna och spolas slutligen i land nära Dimhem.*

## 7.5.4 RINGÓRS OCH BREORHS FLYKTVÄG

I den bråkdel av en sekund då han insett att han blivit förrådd, insåg Ringór vad han måste göra. Det var bara Menezîr som kunde vara ansvarig för denna räd mot hans framgångsrika smugglarband som under tre år bjudit tullmästaren spetsen. Menezîr skulle få betala för sitt förräderi, betala dyrt.

Ringór räknar ut att Menezîr måste vara Amtaurs man. Om detta stämmer, konstaterar Ringór att förrädaren rimligen väntar vid Merings trappa för att hånskratta åt fångarna och för att identifiera dem för tullmästaren. Nå, han skulle få sig en överraskning! Först måste dock Ringór undfly omedelbar upptäckt. Medan de övriga beger sig mot båtarna eller söker skydd på Bräckön, springer Ringór västerut en kort sträcka och simmar sedan över floden. Till sin förvåning inser han att Breorh är med honom. Han hoppas att den unge gossen inte kommer att förstöra hans möjligheter att fly eller hämnas.

Inom två timmar har han hittat sin dolda kanot i en bäck i Sophögen. Med den beger han och Breorh sig försiktigt genom träskets vatten på sydlig kurs mot Onodló. På en plats blir de överfallna av en ensam vodyanoi och Breorh hoppar ned i vattnet för att slåss mot den. Vattnet är lyckligtvis tillräckligt grunt för att han skall kunna använda sin tyngd och driva bort besten.

**NOT:** *Trots sin seger sårades dock Ringór i angreppet, och han bär fortfarande på några otrevliga sår. Förbipasserande kommer att kunna lägga märke till tecken på hans strid.*

När de nått fram till Onodló väntar paret gömda i träskbrynet till nästa dag. Sedan korsar de vattendraget i gryningen och gömmer kanoten bland litet vild galasenin, där en liten å rinner ut i floden mellan några pilträd. (Kanoten sjunker nedanför vattenytan så att den blir mycket svår att upptäcka) De söker sig in mot betesmarkerna och beger sig mot en liten stuga i hopp om att hitta litet mat, när de upptäcks av en hästvakare. Ringór skjuter mannen och de gömmer honom i stugan och håller sig dolda resten av dagen, men de har åtminstone gott om mat och dryck.

Nästa morgon stjälar de två av hästarna och rider mot Merings trappa, förklädda i yllemantlar och huvor. De

anländer på eftermiddagen, och på kvällen spårar de upp Menezîr i Viniës gästgiveri, där han druckit en avskedsbägare med några skumma typer. Det blir bråk och Menezîr får stryk och bärs bort; gästerna förutsätter att det bara rör sig om ett vanligt slagsmål och lägger sig inte i det. Ringór och Breorh tar vägen öster och söderut från Merings trappa och stannar bara vid en övergiven lada för att tortera Menezîr, som lämnas hängande från en takbjälke. (Spåren efter deras arbete tjänar som en varning till andra, ty repet går genom Menezîrs båda hälsenor och lämnar ett antal långsamt blödande sår.) Nästa dag beger de sig tvärs över landet mot Anduin och går över den till Ithilien.

**NOT:** *Efter några dagar kommer de att vara alltför långt bort för att rollpersonerna skall kunna få tag på dem, och de försvinner ur detta äventyr; man kan dock låta dem återkomma senare, i synnerhet om de övriga smugglarna fångades av rollpersonerna, och Ringór vill hämnas även deras död. (Amtaur hänger givetvis alla som fångas.)*

## 7.6 UPPGIFTEN

Rollpersonernas uppgift i detta äventyr är att fånga så många som möjligt av de undkomna brottslingarna, samtidigt som de bevarar sitt goda rykte i lagens ögon. Att få tag på mer än en eller två av smugglarna kommer att bli svårt för en långsam grupp eftersom brottslingarna gett sig av åt olika håll; men om de är noggranna borde rollpersonerna kunna uppnå goda resultat.

### 7.6.1 FÅ IGÅNG SPELARNÄ

Det finns givetvis ett otal möjligheter för att få spelarna inblandade i detta äventyr. En är att använda ett enkelt prisjägarsystem, där rollpersonerna erbjuder en belöning eller en huvudlösen för att fånga eller döda smugglarna. En annan möjlighet kan gå ut på att rollpersonerna stött på smugglarna i något tidigare sammanhang. I sådana fall kan smugglarna ha givit upphov till en önskan efter hämnd, till exempel genom att ha stulit någonting från rollpersonerna eller någon av deras vänner.

Ännu en möjlighet går ut på att rollpersonerna grips av den lokala vaktpatrullen i Merings trappa. I detta scenario har de begått något enklare missdåd, t. ex. genom att göra intrång på någons privata område, eller slagits, eller kanske uppträtt berusande och störande. De släpas bort till garnisonshuset och överlämnas åt Erkam, en vänligt sinnad äldre man som berättar för dem att de troligen kommer att slippa undan med en varning eller böter, men att de måste vänta tills tullmästaren återkommer, eftersom den borgerliga magistraten inte finns tillgänglig.

**NOT:** *Oavsett scenario kommer dock Erkam att vara inblandad i att hjälpa till att gripa smugglarna. Så om spelarna hör några rykten om ett förestående lokalt behov av spårare, och frågar vem man skall vända sig till, så kommer de att hänvisas till Erkam.*

Medan rollpersonerna väntar, kommer en ryttare vid namn Merisan till garnisonshuset efter att galopperat hela vägen från Solbro, över 20 mil därifrån. Han har bytt hästar två gånger på vägen och det har tagit



honom en hel dag. Merisan rapporterar direkt och genast till Erkam, så att rollpersonerna inte kan undgå att höra vad han säger:

*"En trupp orchersoldater har i hemlighet gått över Anduin från Mörkmården, och de angriper garnisonen i Träskbryne. De har dräpt en del fiskare och garnisonen är belägrad. Solbros Väktare har uppåddat milisen och vet att Amtaur har män med båtar... De kommer att behövas, men det är framför allt utbildade soldater som vi behöver mest."*

Erkam blir orolig. Här har han bara en handfull män, och de kommer att behövas för att börja göra i ordning flodbåtar och kalla ut den lokala milisen. Han vänder sig till rollpersonerna, och säger:

*"Hör på. Jag är beredd att låta er gå fria om ni kan utföra en tjänst åt hela samhället. Tag ett budskap från mig till Mästaren och hans löjtnant. Behöver ni hästar? Färdas strax nordnordväst när ni lämnat staden på västra stranden tills ni når Ente Älv, sedan följer ni stranden uppströms (västerut, alltså) tills ni når deras läger. Det är Amtaur, Imdorads tullmästare, som ni vill tala med."*

Erkam dikterar ett kort meddelande för en skrivare och skissar på dess baksida en karta för rollpersonerna. Sedan ser han till att de kommer iväg och ser till att hans egna män snarast kommer igång med sina syslor.

Lägre ligger omkring 24 kilometer bort (längs ovan beskrivna väg). I normal takt kommer det att ta rollpersonerna mellan två timmar (då krävs ett Rida-slag var) och fyra timmar (i så fall krävs inget slag) att nå det. Amtaur och Thalion har nyss återvänt till lägre, irriterade över smugglarnas flykt, och de skall just organisera några patruller som skall sluta sig till Flodpatrullen.

När han får Erkams budskap, kommer Amtaur snabbt att fundera över läget. Han kommer att bedöma rollpersonerna och erbjuda dem 100 gs för varje smugglare de fångar, plus 100 gs extra för deras anförare. Han tillhandahåller Menezirs beskrivning av smugglarna. Därefter rider Amtaur iväg med fem man och fångarna, och överlåter åt Thalion att organisera de övriga. De skall bryta lägre och gå ombord på roddbåtar, och möta Mästaren där Merings ström flyter ihop.

Thalion kan låta rollpersonerna låna en båt, och deras hästar kan lämnas vid lägre (de måste lämnas där om de kommer från Erkam). Hela berättelsen om angreppet på smugglarnas gömställe och var det ligger fås bäst av någon enskild vaktsoldat, eftersom Thalion kommer att vara alltför upptagen.

## 7.6.2 HJÄLPMEDEL

Rollpersonerna kommer att vara så gott som ensamma i detta äventyr. Thalion kan inte avvara några män för att hjälpa dem, så de måste ensamma möta träskets faror och hotet från smugglarna.

Erkam och Thalion kommer att hjälpa dem med transporter (hästar, en båt o. s. v.) såsom beskrivits ovan. En av Thalions män har en bra karta över området, och om rollpersonerna kommer på detta kan de

försöka muta honom att sälja den till dem. Kartan visar alla framkomliga leder, ehuru några av dem kommer att ha ändrat sträckning sedan kartan ritades.

I Merings trappa, om rollpersonerna återvänt till staden (i Ringórs spår, kanske), finns det tre män kvar i garnisonshuset. Lägg också märke till att det kommer att finnas färre vuxna män än vanligt, eftersom milisuppbådet gett sig av tillsammans med Amtaur för att bekämpa orcherbandet.

Om, slutligen, spelarna verkar oförmögna att genomföra sin uppgift, kan de bli räddade eller få hjälp av utbygdsjägaren Cormacar (se SLP). Cormacar har en liten båt och är väl hemmastadd i sin del av träsket.

## 7.6.3 HINDER

Två faktorer verkar mot spelarna: tiden och terrängen. De sex smugglarna har delat upp sig i fyra grupper. Ju längre tiden går, desto större chans har varje smugglare (eller par) att nå sitt mål (se under 'Flyktvägar'). Spelarna har sammanlagt åtta dagar på sig att fånga de laglösa och begära sin belöning.

Terrängen är ett annat problem. I deltats övre del är träsket inte lika svårt som i Sumpmarken, men Sophögens tätaste delar är mer än nog att brottas med. Den lättaste terrängen är dalen söder om deltat.

**NOT: Räkna den senare som "Öppen" terräng. Tol Brithas brutna terräng är förhållandevis flack, d. v. s. "Öppen / obebodd" terräng, men det finns risk att man stöter på kvicksand. Även här är det obebodd terräng. I Sophögen (Medinnen) är terrängen "Svår", delvis (i synnerhet mellan Nog Mennin och Onodló) så övervuxen att den bör betraktas som "Svår & skogklädd". Restriktionerna för att färdas i sådan terräng avser dock enbart färd till lands. Det bästa sättet att ta sig fram är givetvis med båt, förutsatt att rollpersonerna vet hur man använder dem.**

Att färdas i marsklandet medför givetvis en del risker. Det finns gott om otrevliga djur, ormar och till och med fåglar som man bör akta sig för, och större, otrevligare varelser lurar i kanalers och gölars djup, ivrigt inväntande rollpersonernas ankomst. Terrängen kommer ibland att göra det svårt att följa flyktingarna. När de påträffas kommer de förmodligen att slåss ordentligt för att undvika att fångas och föras bort.

Vädret kan utgöra ytterligare ett hinder, både för framkomlighet och för att följa spåren. Bra väder är lämpligen några fina, klara dagar och månljusa nätter, med en eller annan lätt regnskur eller morgondimma.

## 7.6.4 BELÖNING

Äventyrets främsta belöning är det pris Amtaur erbjuder. Lägg märke till att belöningen egentligen bara står öppen för de rollpersoner som mötte Amtaur i lägre vid Onodló. Sammanlagt står 700 gs på spel: 100 gs för varje smugglare och 200 gs för Ringór. Dessutom tillkommer värdet av eventuella djur som dödas under äventyret (t. ex. en minkpäls eller ett ormskinn). Slutligen har Amtaur och Thalion förbisett en del värdeföremål i gömstället.



# 8 ÄVENTYR 2: MICANDORS TORN

## 8.1 BERÄTTELSEN

För några hundra år sedan hade Anórien en guvernör som hette Micandor; han var god vän till kung Atanatar II Alcarin, 'den lysande'. Atanatar gav Micandor en generös jordgåva och en hel del guld, och med guldet byggde den ädle fursten ett torn i Ethir Onodlós hjärta. Tornet var högt och starkt, och byggt av sten som brutits i Vita bergen. Tornet, som var väl synligt från stora delar av träsket, blev en tillflyktsort för alla som färdades genom deltat. På den tiden gick det rätt mycket mer trafik genom de norra provinserna och Gondors hjärtland, och flodborna använde sig gärna av tornet.

Vid denna tid är Onodló mindre livligt trafikerad och tornet besöks mer sällan av köpmän och resenärer. Fästets yttre är väderbitet av fuktig is och bitande vindar, och hela dess nedre hälft täcks av mossa och lavar. Klängväxter hotar att täcka hela hörntornet.

Tornet har överlåtits åt Hieryan, en borgherre som håller det under Amtaur, deltats tullmästare. Borgherren har ett dubbelt ansvar gentemot områdets resenärer. Han tillhandahåller lotsar mot en smärre avgift (det finns även lotsar förlagda i Träskbryne och i Tvefärje); och han håller även en mindre garnison för lokala patruller. Upp till sex lotsar och tolv vaktsoldater är förlagda i tornet; vem som vill är dock välkommen att tillbringa natten i säkerhet, trots att det är mitt i det obebodda deltat.

### 8.1.1 HÄNDELSEFÖRLOPPET

**Dag 1.** Uner Edolin, 'diversehandlare', anländer efter att ha färdats uppströms från Anduin. Hans lots är sjuk, och han måste ta ombord en ny lots. Det finns ingen tillgänglig i tornet, så han väntar.

**Dag 2.** Inga båtar anländer under morgonen och eftermiddagen. Uner är irriterad, och tillbringar tiden med att spela hasard med vaktsoldaterna. Hans besättning och Ladro, hans lärling, väntar ombord. (Faktum är att Ladro tycks lida av något slags längre vansinnesutbrott — resultatet av dålig poitín — och han hålls inlåst i sin hytt.) På kvällen anländer en spannmålspråm från Tvefärje med tre lotsar ombord; de har väntat där för att få träffa sin nye kapten. Det är för sent för Uner att ge sig av.

**Natt 2.** Ladro löper amok och dödar en besättningsman från spannmålspråmen, vid namn Hathon. Mordet sker på tornets borggård och Hathons skrik väcker hushållet. Portarna öppnas och brottslingen flyr.

**Dag 3.** Ladros frånvaro uppmärksammas, och ett uppbåd bildas för att spåra honom. Han påträffas under eftermiddagen och tillfångatas eller dödas, men han är förvirrad och instabil. När Hieryan avslutat sin undersökning är det för sent för Uners båt att ge sig av.

**Dag 4.** Innan köpmannen och pråmen ger sig av inbjuder Hieryan rollpersonerna att delta i en 'riktig' jakt före gryningen. Medan rollpersonerna och

Hieryan är borta, dricker vaktsoldaterna och besättningsmännen en avskedsskål. Den poitín (*uttalas 'potschiin'*) de dricker är dock förgiftad, och gör även dem vansinniga. Ett flertal beväpnade män samlas och rusar runt och dödar allt som rör sig; de slår till och med mot varandra. Rollpersonerna återvänder från sin jakt...

### 8.1.2 VÄSENTLIGA HÄNDELSE

Flera av händelserna i detta äventyr kan vara följden av rollpersonernas egna handlingar, och dessa täcker alltför många möjligheter för att redogöras för här. Nedan antyds de viktigaste händelserna, men man bör vara beredd på att låta rollpersonerna följa sina egna vägar om de så önskar. Tvinga dem inte att följa en begränsad röd tråd. Kom dock ihåg att allt detta samtidigt sker runt omkring dem.

#### MORDET PÅ HATHON

Ladro mördar Hathon på ett blodigt och smutsigt sätt. Han har hållits inlåst hela dagen och blivit vansinnig av det ithilhwen han bär i blodet, och använder sin styrka för att bryta ned hyttddörren ombord. Han struntar i besättningsmännen som ligger och sover på däck-  
et, men de vaknar och drar sig i alla fall undan i skuggorna. Han beger sig mot tornet och stöter på Hathon, som varit sömnlös och tänkte att han kanske skulle kunna sova bättre ombord.

Ladro dödar Hathon med bara händerna i kallt bärsärkaraseri, och det hörs många skrik innan besättningsmannen förvandlas till en tyst, hopkrupen och blodig hög. Skriken väcker oundvikligen alla i tornet, men innan någon hinner ut har Ladro försvunnit i den becksvarta natten. Det är inte svårt att följa hans blodiga spår, eftersom de leder ned till stranden och består av färskt blod. Spåren påträffas igen på flodens andra sida, där de leder nedför flodbanken. Hieryan kommer att organisera sina män i patruller under Nísi och Teiglor. Om de vill, kan rollpersonerna utgöra en tredje patrull.

Ladro kan spåras genom träsket och när han påträffas beror det på hur lång tid som har gått om han fortfarande är vansinnig eller inte. Om han är det, kommer han att gå till anfall. Om vaktsoldaterna stöter på honom kommer de att döda honom oberoende av hans tillstånd. Om hans vansinne gått över, kommer han att vara sinnesslö och passiv. Hieryan kommer snabbt att döma och avrätta honom.

#### JAKTEN

Hieryan kommer att insistera på att rollpersonerna skall gå på jakt med honom, i synnerhet om de hjälpt till att ställa Ladro inför rätta. Borgherren kan vara mycket övertygande, med fascinerande berättelser om tidigare jakter och varelser som han sparat i träsket. Han erbjuder dem ett antal alternativ; rida med de träskmastiffer han avlat fram och jaga vildsvin eller hjort; en jakt till fots med pilbågar för att skjuta vildfågel; eller ankjakt från kanoter i träsket. Under alla omständig-



heter är det viktigt att rollpersonerna lämnar tornet i eller före gryningen. Jaktlyckan kommer att vara god, och sällskapet kan beledsagas av Angrid eller Nísi — beroende på hur starkt eller svagt sällskapet är, och hur väl de antas kunna handskas med de poitínvansiniga galningar som hotar tornet vid deras återkomst.

#### ÅTERKOMSTEN TILL TORNET

När sällskapet återvänder med sitt byte, får de se att palissadens portar står på vid gavel och att varken köpmannens båt eller spannmålspråmen gett sig av. När de kommer närmare, kommer en vaktsoldat vid namn Mathed att rusa ut och angripa dem. Efter att de gjort sig av med honom, kommer de att höra rop och skrik från tornet — från Ulrod på taket och kanske från Yoruvë om de kan se herbariets fönster. Om Nísi inte är med dem, kommer han att simma tillbaka från den lerbank där han tidigare sökt skydd, och bistå dem om han kan.

Det finns ytterligare sju poitínalna personer i tornet, liksom tre som flytt ut i träsket och som senare kan komma att återvända och överraska rollpersonerna. Det har redan dött flera stycken. (Varje SLP:s plats och status i tornet anges, se koderna i SLP-avsnittet).

**NOT:** *Alla som påverkats av poitínet kommer att försöka undvika att tillfångatas; de kommer att använda sin skicklighet och lömskhet för att försöka mörda rollpersonerna, och om de inte bedövas kommer de att slåss till döds. När ithilhwenets verkan avtar, finns det en 50 % chans att man återställs efter mellan en och tio dagar.*

## 8.2 SLP

Följande spelledarpersoner befinner sig i Micandors torn vid något tillfälle under de fyra dagar som äventyret varar. De som beskrivs som dödade kan om SL så vill överleva, eller också kan deras personligheter et. c., spela någon annan roll i dramat.

**NOT:** *Om en persons namn markeras \* betyder detta att de kommer att drabbas av poitínvansinnet; siffran / bokstaven antyder var i eller omkring tornet de kommer att lura. En persons namn markerat † eller ‡ antyder att de dödats respektive fångats av de vansinniga när rollpersonerna återvänder till tornet. Även här anger siffran / bokstaven var de befinner sig.*

#### BORGERHERREN HIERYAN

Hieryan är en medelålders, sympatisk dúnadan från södra Gondor, vars dialekt skiljer sig märkbart från det lokala sättet att tala. Även om han följer lagen och effektivt skipar rättvisa utan att synbart påverkas av misskund, är han förnuftig, generös och godhjärtad och han uppskattar få och enkla nöjen. Han anser sin ställning vara mycket passande, och har föga ambition att stiga högre upp på den militära skalan. Här i Ethir Onodló kan Hieryan utföra en nyttig tjänst åt sin kung samtidigt som han ägnar sig åt sina intressen; jakt och hunduppfödning. På senare tid har han blivit särskilt intresserad av träskmastifferna och han avlar dem själv. Hieryan har varit borgherre i åtta vintrar, och har varit gift med Yoruvë i nitton år. Hon är ett starkt stöd för honom och han hyser mycket stor tillgivenhet för henne.

**Färdigheter (SRR):** Hundförare 57, Rida 51, Administration 45, Rodd 45, Smyga/Gömma sig 35, Spåra 31, Fiska 30, Simma 26

**Färdigheter (EDD):** Djurträning (hunddjur) 11, Rida 10, Administration & juridik 9, Sjukvård 9, Smyga 7, Gömma sig 7, Spåra 6, Fiska 6, Simma B2  
**Språk:** Adûnaiska (5), Sindarin (5), Väströna (5), Orchiska (3), Quenya (2)

**Föremål (SRR):** Anket (bredsverd) +20 och Upptäcka Ondska (15 m radie) 1 gång/dag; brynja +10; Jadesmycke med Nyanser 4 ggr/dag.

**Föremål (EDD):** Anket (slagsverd) +4 på CL och skada, kan 1 gång/dag avgöra om en varelse eller ett föremål inom 15 meters radie är ont ELLER har tillverkats av en ond människa ELLER har använts av en ond människa i väldigt lång tid; ringbrynja abs 8; Jadesmycke som kan lägga DUNKEL 4 ggr/dag.

#### YORUVË (†17)

Yoruvë är örtekunnig och gift med borgherren. Hon bryr sig mycket om tornbornas och Ethir Onodlós befolknings välfärd, och använder sina färdigheter för att framställa pålitliga botemedel mot de vanliga sjukdomar och skador som är en del av livet här. Hon har alltid varit hängiven Valar, och hyser särskild vördnad för Varda och Estë. Yoruvë har långt, fint, mörkbrunt hår med inslag av rött, och brett sittande rikt bruna ögon. Hon klär sig i allmänhet enkelt: i rött, rostbrunt eller mörkgrönt, i bland med guldsmycken. Hon har en stor samling böcker om örtekunskap och ett välförsett laboratorium; dessa ger henne +25 på Örtekunskap respektive Använda Örter, om hon har fri tillgång till dem. Hon har dessutom stora lager av en mängd olika växter och örter.

**Färdigheter (SRR):** Samla föda 55, Örtekunskap 52 (+25), Rida 49, Använda magiska föremål 49, Använda örter 45 (+25), Iakttagelseförmåga 44, Simma 29, Smyga/Gömma sig 25, Läsa runor 19, Riktade besvärjelser 13, Vanliga besvärjelser 8

**Färdigheter (EDD):** Överlevnad (träsk) 11, Läkeörtskunskap 10, Rida 10, Botanik 9, Finna dolda ting 9, Upptäcka fara 9, Simma B1, Smyga 5, Gömma sig 5  
**Språk:** Adûnaiska (5), Sindarin (5), Väströna (5), Quenya (5)

**Besvärjelselistor (SRR):** Ytans väg, Växternas herre, Rening, Benens och musklernas väg

**Besvärjelser (EDD):** Animism 17, HELAS20, SNABB-VÄX S3, RENA S20

**Föremål (SRR):** +5 dolk; Vardas åtta plattor — om man sover/mediterar mellan dem i fyra timmar och de placerats ut korrekt, verkar de som ett x2 kraftpoängsföremål.

**Föremål (EDD):** Dolk +1 på CL och skada; Vardas åtta plattor — dubblar magikerns PSY-poäng om ovanstående krav uppfylls.

#### ROGNIR (†6), IOANNA (†15), GAEL (\*8)

Rognir, Ioanna och Gael är tre av tornets tjänarstab. Rognir, stalldrängen, har ett förkrympt ben, resultatet av en sammandrabbning med en särskilt aggressiv hingst. Trots att han är krympling älskar han att se efter hästarna och hundarna, och han sover ofta i stallen för värmens och sällskapets skull. Vaktsoldaterna kallar honom ofta Paddan eller liknande ök-



namn. Ioanna är tjänsteflicka; hon sköter tvättstugan och håller rent och snyggt i borgherrens rum. Hon är ung och ser ganska enkel ut, men hon är inte dum. Yoruvé ser efter henne ordentligt och får henne ibland att hjälpa till i herbariet, i hopp om att väcka ett intresse och överföra lite kunskap om läkekonsten. (Varken Rognir eller Ioanna besitter några anmärkningsvärda färdigheter.)

Gael är tornets kock, och bistås i allmänhet i den sysslan av en vaktssoldat som anvisas honom efter ett schema. Han är en ganska bister och ful person med klumpig kropp, och klär sig ofta i lappade och illasittande kläder. Han är emellertid inte så dum som han ser ut och han håller sig med några hemligheter som han hoppas en dagskall ge honom tillfälle att lämna tjänsten och skaffa sig en trevligare omgivning. Gael handlar med små olagliga varor, såsom stulna juveler, förbjudna droger och örter. Han stjälar också för egen del från alla som kan tänkas passera tornet.

**Färdigheter (SRR):** Fingerfärdighet 40, Värdera föremål 40, Smyga/Gömma sig 36

**Färdigheter (EDD):** Stjåla föremål 8, Värdesätta (generell) 8, Smyga 7, Gömma sig 7

**Språk:** Väströna (4), Sindarin (2), Adûnaiska (2)

**Föremål:** 50% chans att han har 2–20 ädelstenar, var och en värd 1–10 gs på svarta marknaden; 50% chans att han har 1–10 doser av någon drog, t. ex. merrig, tartella, gort, feduilas eller falacus.

#### BRETTRING (\*G), PAUREN (\*FLYR)

Dessa båda är lotsar som återkom till tornet på kvällen den andra dagen. Brettring är en ung man från Talath Harroch, son till ett gondoranskt-eothrainskt par. Han är en mycket allvarlig och tystlåten gosse som sätter sitt arbete som navigatör och lots före allt annat. Han bär enkelt skurna, enkla kläder och har mycket kortklippt hår.

Pauren är en äldre man som uppskattar att arbeta som lots för sällskapets skull. Genom att lotsa båtar fram och tillbaka i deltat träffar han på alla slags människor och han känner flera av de regelbundna resenärerna. Han kommer ursprungligen från södra Anórien, där han växte upp vid Anduins stränder, så han har alltid älskat vatten och båtar. Pauren tycker om att umgås med Angrid och har blivit fäst vid henne sedan han först lärde henne lotskonsten. Han har dock en svaghet: han dricker, ofta ganska mycket, och han intar också regelbundet stimulerande droger. För närvarande försörjs han med feduilas av Gael, kocken.

**Färdigheter för bägge två (SRR):** Simma 55, Navigera 50 (omfattar även stjärnskådande), Flodkunskap 50.

**Färdigheter för bägge två (EDD):** Simma B3, Navigera 10, Sjökunnsighet 10.

#### ANGRID

Angrid är en bondkvinna som växte upp vid Tir Lindelöv. Hennes mor dog ung, så hennes jägarfar tog hand om henne. Hon växte upp utomhus vid floden och strövade kring över Emnets grässlätter med en slunga. Avsaknaden av mor eller syskon och den långa tiden utan sällskap har gjort henne litet blyg, något som hon döljer genom att vara gåpåig, överentusiastisk och

ibland tjatig, även när hon menar väl. Hon har dessutom blivit mörkrädd.

**NOT:** Om hon måste gå ut när det är mörkt, måste hon slå ett Svårt Rörligt manöverslag (MT-1) för att se hur pass väl hon klarar sig — använd det tredje alternativet för uttolkning av sifferresultatet. Lägg +30 till slaget om hon har en fackla eller lampa, och modifiera för andra omständigheter, t. ex. om månen skiner (+50) eller om det är becksvalt (–50). (EDD: Hon måste klara ett Svårt PSY-slag (hon har PSY 12); i övrigt gäller samma modifikationer).

Angrid bär vanligtvis ytterst praktiska kläder — exempelvis byxor, kappa, långa stövlar.

**Färdigheter (SRR):** Iakttagelseförmåga 65, Simma 65, Klättra 65, Rida 60, Navigation 55, Spåra 50, Rodd 45, Smyga/Gömma sig 35, Anfall bakifrån <5 nivåer>, Vanliga besvärjelser 0

**Färdigheter (EDD):** Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 13, Simma B3, Rida 12, Navigera 11, Spåra 10, Kanot 9, Smyga 7, Gömma sig 7

**Språk:** Väströna 4, Sindarin 4

**Besvärjelselistor (SRR):** Stigens herre, Ljudets och ljusets väg

**Besvärjelser (EDD):** Elementarmagi 12, LJUS S3, MAGNESIUMFLAMMA S3

**Föremål:** 2 flaskor melandrarbrygd (60 cl=20 doser i varje), plus en flaska till med åtta doser; stavslunga +10.

#### DIREVEL (\*A)

Direvel är ett av vaktssoldaternas befäl, som turas om med Teiglor om att leda dem. Direvel är en veteran från Dor Rhúnen och en dugande soldat, men han saknar den gnista som krävs för att bli officer. Han är tyst och pålitlig, men trög och han saknar förmågan att gripa tillfället i flykten eller inspirera sina män. Han har återkommande smärtor från ett gammalt sår i låret, men erkänner det inte för någon. Direvel kommer att hålla sig undan från rollpersonerna och stanna i det rum han delar på mellanvåningen. Han har stripigt blont hår och klär sig i en relativt prydlig uniform.

#### TEIGLOR (\*B)

Teiglor tog värvning relativt sent i livet, efter att hans köpmannarörelse gått i konkurs. Han hade ärvt sin önskade rörelse av fadern och stretade på några år, men gav till slut upp. Han är militär karriärst och siktar på befördran för att hinna i kapp andra, yngre män innan han blir för gammal för att komma i åtanke. Vaktssoldaterna respekterar honom inte helt och hållet, men han har tillräckligt mycket energi för att personligen övervaka allt de gör och att se till att de gör det tillräckligt väl för att avspegla hans egen kompetens. Teiglor har kort svart hår, bär stolt sin uniform, och ägnar mycket tid åt att putsa dess spännen, knappar och vapen, och att hålla allt glänsande rent.

**Färdigheter (SRR):** Köpslående 35, Värdesätta 30, Rida 28, Simma 28, Dyrka upp lås 20, Iakttagelseförmåga 20

**Färdigheter (SRR):** Köpslå 7, Värdesätta (generell) 6, Rida 6, Simma B2, Låsdyrkning 4, Upptäcka fara 4, Finna dolda ting 4

**Språk:** Väströna (4), Sindarin (3), Adûnaiska (2)

**Föremål:** Armborst +10 (EDD: +2 på CL)



## NÍSI (PÅ JAKT ELLER ‡)

Nísi är en hjälte för många unga män i garnisonen, både här och i Merings trappa — och föremålet för många kvinnors längtan. Han är en lägre dúnadan som härstammar från södra Ithilien. Han har gyllene, lockigt hår, ett stiligt ansikte och en utmärkt fysik. Vore det inte för det faktum att han beundrar sig själv betydligt mer än någon kvinna någonsin skulle kunna älska honom i gengäld, skulle han ha besökt fler sängar än Ente Älv har kanaler. Han har solbränd hy och tycker om att visa så mycket av den som möjligt; när han är ute på patrull bär han den gondoranska arméns standarduniform, brynja och vapenrock. När han inte är i tjänst eller när han tränar föredrar han att bara slänga på sig en vid kjortel och sin skinande bröstplåt, vilka båda påstås vara tillverkade av mithrillegering, kanhända i Númenor. Han använder oftast ett tvåhandssvärd och dessutom en jättestor sammansatt båge av ställaminat som ingen annan i tornets ens skulle kunna börja spänna. Hans särskilda talang för att stoltsera och glänsa utnyttjar han så fort det ges tillfälle att framhäva sig.

**Färdigheter (SRR):** Överklasstil 55, Simma 54, Klättra 39, Iakttagelseförmåga 25, Smyga/Gömma sig 20, Rida 19

**Färdigheter (EDD):** Överklasstil 11, Simma B3, Klättra 8, Upptäcka fara 5, Finna dolda ting 5, Smyga 4, Gömma sig 4, Rida 4

**Språk:** Väströna (5), Sindarin (4), Adûnaiska (3), Haradaiska (3), Offak-Dunael (2)

**Föremål (SRR):** Bröstplåt — räknas som Ingen rustning +25 FB och -10 RM, motverkar dessutom 90% av alla Allverliga skador som träffar sköld, hals, axel, bröst eller bål; Kraftig sammansatt båge +15 AB (icke-magiska) — kräver STY 100 eller mer för att kunna spänna, grundräckvidd 75+STY-bonus.

**Föremål (EDD):** Bröstplåt — vikt 2 kg, abs 12, minskar SMI och SMI-baserade färdigheter med 2; Bågen är icke-magisk och ger +3 på skada — kräver STY 18 eller mer kunna spännas, räckvidd 300 m + tredubbla STY.

## VAKTER

För närvarande finns det tre typiska infanterister i garnisonen, ganska erfarna män från centrala Gondor, tillhörande den reguljära armén:

Henderch	* 8
Gathir	flyr, men inte vansinnig
Fumall	* 16

Det finns ytterligare tre från den reguljära armén, men de är ytterst oerfarna. Posteringen till deltat är deras första tjänstgöring. Även dessa unga män är från Gondors hjärtland, och känner inte till området särskilt väl:

Ulrod	‡ 18 (på taket)
Surion	A
Phreir	A

De tre sista vakterna kommer alla ur lokalbefolkningen vilkas årliga tjänstgöring är en del av uppbörderna från gårdarna, byarna och städerna:

Mathed	*E
Sisimmon	*14
Larn	*flyr

## HANDELSFARTYGETS BESÄTTNING

Besättningen på Uner Edolins handelsfartyg består av två medelålders båtkarlar, Barach (H) och Orian (\*flyr). De är typiska representanter för Midgårds flodburna subkulturer. De är tystlåtna och ordkarga, med få skrupler och många vidskepelser rörande de floder som utgör deras livsvägar. Ingen av dem är särskilt tilldragande. De bär skägg och grova kläder med färgade mössor; de har var sitt kortsvärd.

Uner har dessutom en lärling, Ladro, men han uppträder bara som poitín-berusad galning och mördare.

## UNER EDOLIN (FLYR)

Köpmannen och smugglaren Uner har få vänner men många mystiska bekanta. Han verkar i och för sig trevlig, men hans lättsinniga uppträdande döljer en girig och hagalen natur. Han försörjer ibland Gael och kan dessutom tänka sig erbjuda en rollperson några varor 'med begränsad tillgång', där han först försöker ta ut ett löjligt överpris, och därefter är beredd att ta så mycket han kan få. Han kommer att göra allt för att försöka skydda sitt eget skamfilade rykte. Uner kommer visa sig vara ond om någon försöker använda Upptäcka ondska.

**Färdigheter (SRR):** Smyga/Gömma sig 74, Klättra 62, Iakttagelseförmåga 61, Fingerfärdighet 60, Dyrka upp lås 54, Simma 52, Segla 50, Rep och knopar 45, Rodd 35, Rida 27, Oskadliggöra fällor 19

**Färdigheter (EDD):** Smyga 15, Gömma sig 15, Klättra 12, Upptäcka fara 12, Finna dolda ting 12, Stjåla föremål 12, Låsdyrkning 11, Simma B3, Sjökunnighet 10, Rida 5, Hantera fällor 4

**Språk:** Väströna (5), Dunael (5), Sindarin (2)

**Föremål (SRR):** Kikare med Upptäcka fällor 3 ggr/dag; svinläderstövlar +10 på Smyga; Återvändande dolk — återvänder på kommando till kastarens hand, rör sig 10 m/SR.

**Föremål (EDD):** Då man tittar genom kikaren så har man 75% chans att upptäcka alla fällor.

## SPANNMÅLSPRÄMENS BESÄTTNING

Spannmålsprämen har en fyramannabesättning, som också äger prämen och dess last. De är alla lantbor från Calenardhon och talar med bred brytning en med några dunael-ord uppblandad väströna. Efter Hathons död stannar de övriga besättningsmännen kvar ombord — tills även de tar en ödesdiger avskedsbägare i tornet.

Hathon	dödad av Ladro
Núil	*F (spannmålsprämen)
Echad	*F (handelsfartyget)
Drengist	†4

## LISSUIN (‡F — SPANNMÅLSPRÄMEN)

Lissuin är passagerare ombord på spannmålsprämen, men hon har inga förbindelser med någon av besättningsmännen. Faktum är att de vet ytterst litet om henne, bortsett från att hon dök upp på kajen i Onodrieth och betalade det överenskomna priset för en resa till Osgiliath. Lissuin har färdats från Tharbad, där hon är älskarinna åt Imlach, Gondors *canotar* eller guvernör. För tillfället medför hon ett särskilt budskap från honom, en begäran om extra medel adresserad till Vinyaran, kungens befälhavare och ledare för den kungliga armén. Meddelandet döljs i en vattentätt tub i ett hemligt fack i hennes läderväska.



Lissuin växte upp i Tharbad och fick en smula utbildning som tjuv och spion. Nu 'bryter' hon lagen, inte för egen del utan bara för att arbeta för Imlach, vilkens tjänst under kungens befälhavare ger hennes verksamhet en grad av legitimitet. Hon reser förklädd till 'högre ståndsfrau på obestånd', d. v. s. med föga pengar och begränsade omständigheter, som hon hoppas förbättra när hon kommer fram till Gondors stora huvudstad. Lissuin bär tillbakadragna, nedtonade kläder av hyfsad kvalitet, med en vacker kam i håret.

**Färdigheter (SRR):** Förklädnad 45, Musik (harpa och sång) 35, Läsa runor 27, Simma 22, Spåra 22, Smyga/Gömma sig 22, Dyrka upp lås 22, Riktade besvärjelser 12, Vanliga besvärjelser 2

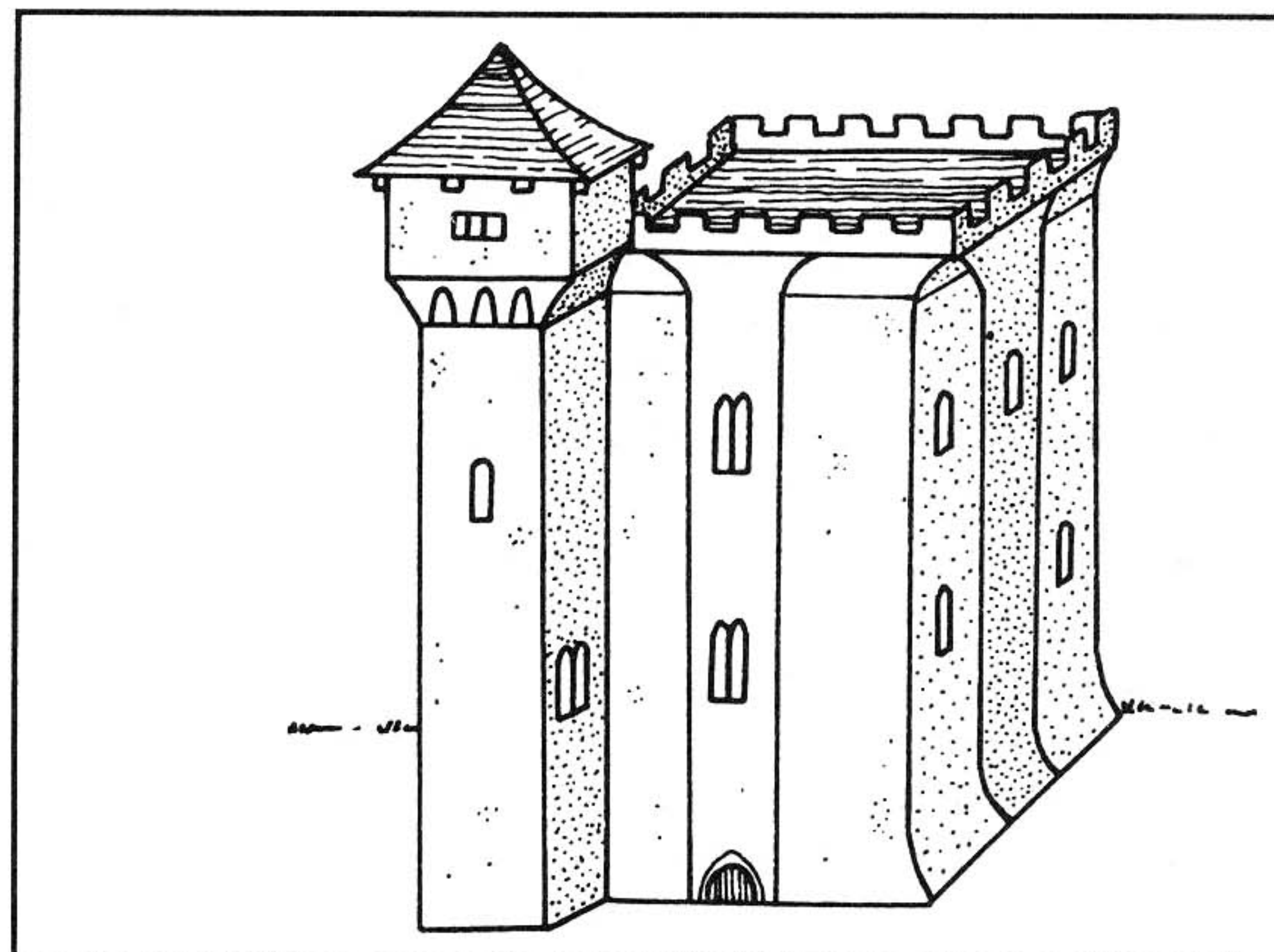
**Färdigheter (EDD):** Förklädnad 9, Sjunga & spela (harpa) B2, Simma B2, Spåra 4, Smyga, 4, Gömma sig 4, Låsdyrkning 4

**Språk:** Väströna (5), Dunael (4), Sindarin (3), Adûnaiska (2), Kuduk (2)

**Besvärjelselista (SRR):** Röja väg

**Besvärjelser (EDD):** Elementarmagi 3, FÖRSEGLA S5

**Föremål:** Några enklare förklädnader; harpa; 2 balanserade kastknivar; korallkam — när den hålls i handen kan den avfyra Ljusblxt (10 meters räckvidd) 1 gång/dag (EDD: ENERGISTRÅLE E2).



byggd struktur, tillverkad av träplank. Den har ingångar vid varje kortände. På ena sidan finns ett stall för fem hästar. Den andra sidan har sex betydligt mindre hundgårdar. Förutom de två eller tre hästar som står här (förutom vad rollpersonerna kan föra med sig), är detta boplaten för sex träskmastiffer. Var och en har sin egen kennel, och det finns fyra vuxna, och två inte helt färdigtränade ettåringar. Stallet har inga fönster, taket är av halm och dörrarna kan regleras utifrån. Bredvid stallet står en vattenpump och ett tråg.

**C. Torn.** Se detaljplanen, avsnitt 8.3.2

**D. Palissad.** Ett fyra meter högt stängsel av vertikala stockar som stuckits ned i kullen och stöds av luckor och strävpelare. De enda avbrotten är tornet och porten.

**E. Stig.** En stig av pressad smuts och grus slingrar sig runt kullen till en vagt utmärkt stig som leder bort från floden och ned till bryggan (F). På tornets borggård finns ett par dragkärror som används för att forsla förnödenheter till källarna eller stallet.

**F. Pontonbrygga.** Bryggan är en ponton av stockar som flyter på Nog Mennins vatten. Stockarna är skickligt sammanhållna och i varje hörn finns en

## 8.3 MICANDORS TORN

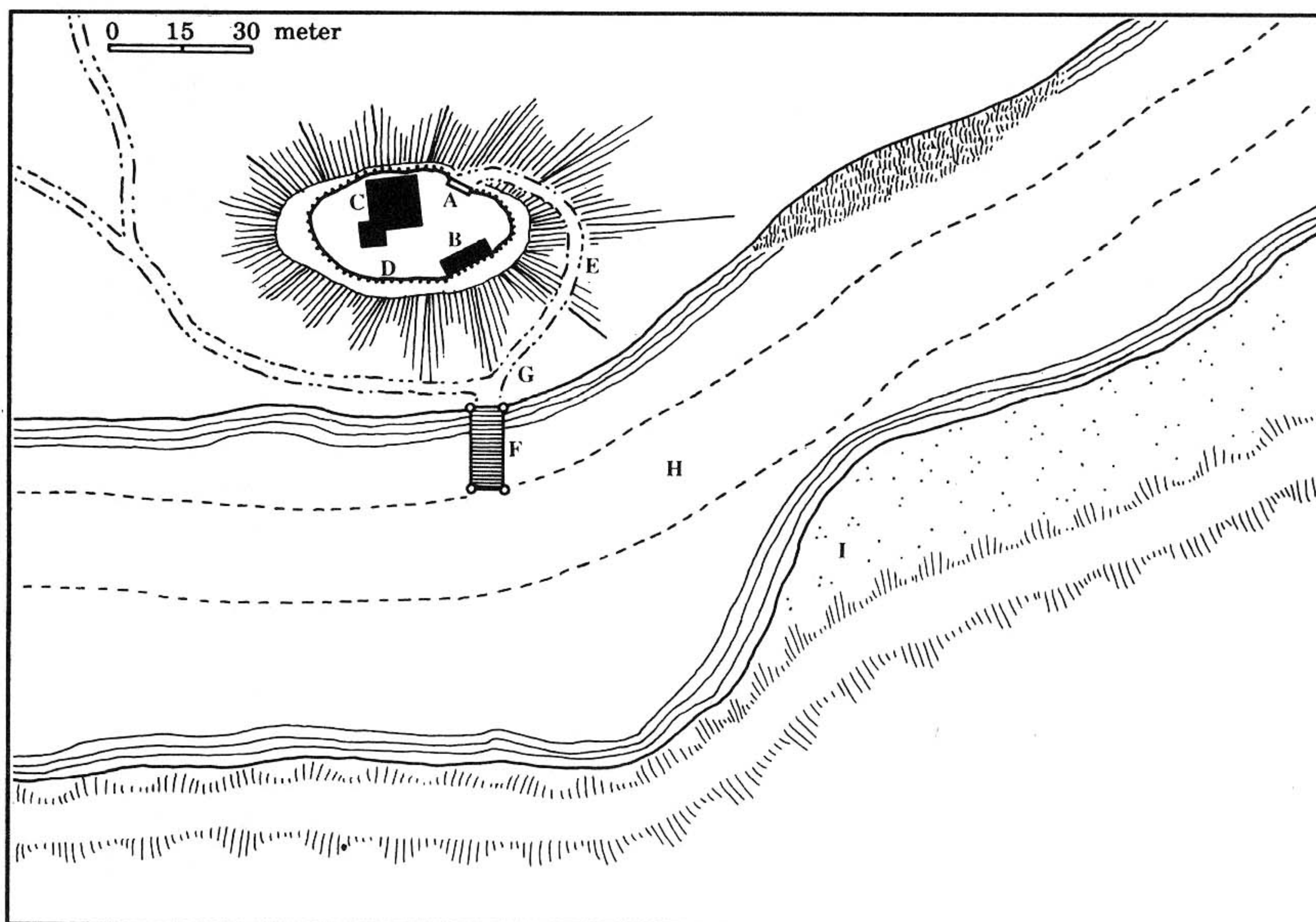
### 8.3.1 TORNETS UTSEENDE

Som redan nämnts i berättelsen, byggdes Micandors torn av bra och solid sten omkring TÅ1180. Det är byggt i fyrkant med ett inbyggt hörntorn, en vanlig arkitekturstil kring Tredje Älderns mitt (t. ex. Barad Baran i Dor-en-Ernil och Alcaros söder om Pelargir). Tornet höjer sig över de årliga översvämningarnas nivå genom en avsiktligt byggd konstgjord kulle som är 10 meter hög. Kullens krön omges av en träpalissad, innanför vilken det finns ett trästall och en kennel.

#### PLATS

**A. Träport.** Tillverkad av kvadratiske tunga träbjälkar med 30 cm sida, fästa vid 15 cm tjocka luckor på insidan, 3 meter höga och dekorerad med järnspikar som sticker fram över kanten. Nattetid stängs porten och regleras med en tvärså av stålbeslaget trä. Utanför porten hänger en klocka. Den har ingen kläppeftersom den hänger fritt i vinden, men om man slår på den med något metallföremål hörs den ordentligt.

**B. Stall (och kennel).** Denna byggnad är en ganska kraftig, klink-





bred ring av rostfritt stål. Ringarna sitter över jättelika stockar som drivits djupt ned i flodbotten och på stranden. Hörnstockarna står fasta, men själva pontonen flyter fritt och höjs och sänks beroende på vattennivån. På stranden finns en annan, mindre, rad med sammanbundna stockar vars ena ände sitter fast i marken medan den andra har ett flexibelt fäste i pontonen. Därigenom kan tunga varor och boskap alltid lastas av.

**G. Slipar.** Ett antal upp och nedvända båtar ligger på sliparna, inklusive en roddbåt, fyra kanoter och två segelbåtar. Åror och stakar ligger antingen i båtarna eller också kan de fås upp vid tornet.

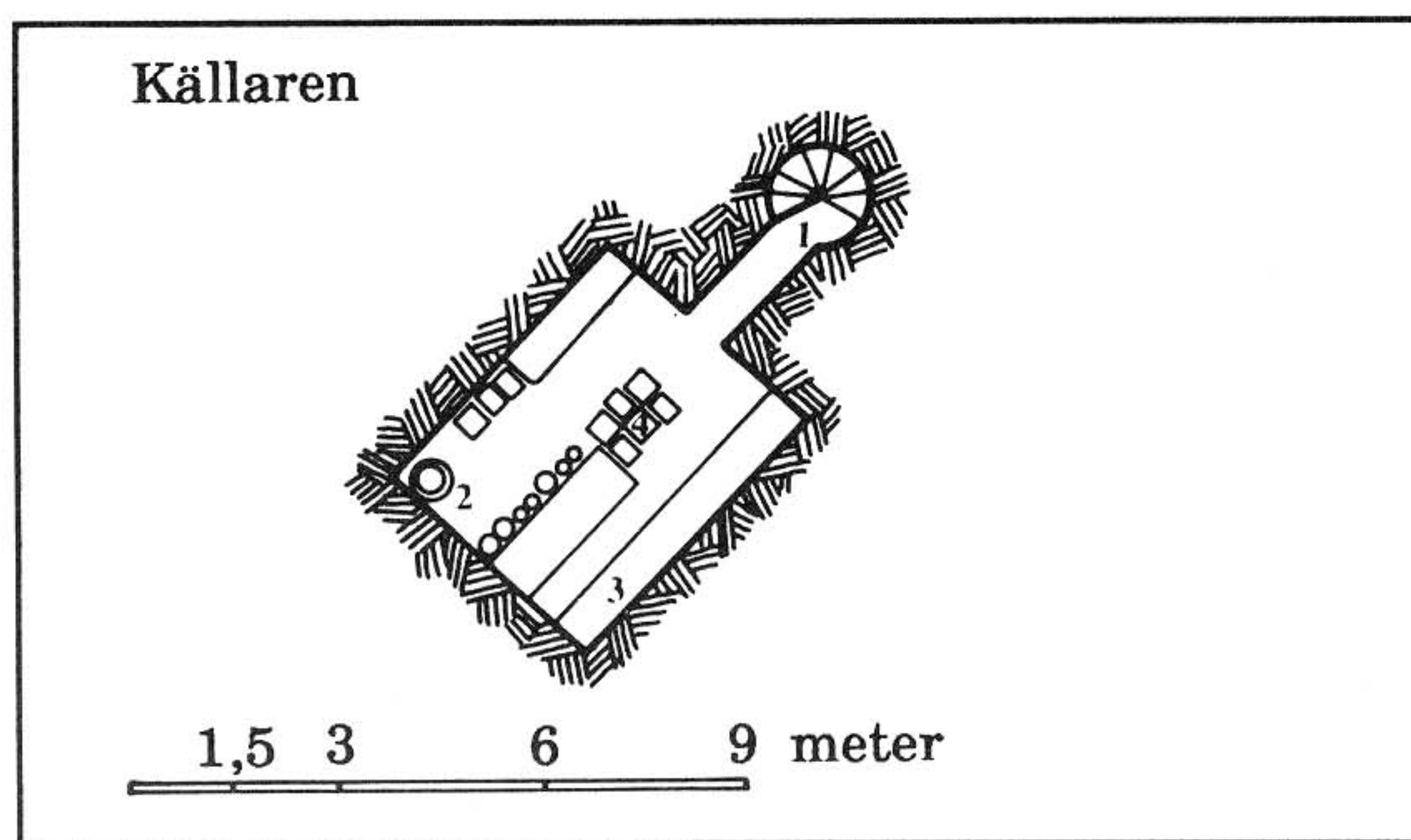
**H. Dränerad kanal.** Detta är flodens djupaste del, som ständigt hålls fri från skräp och växtlighet, både på ytan och under den. Alla båtar kan ta sig fram i kanalen.

**I. Lerbank.** Denna leriga strand sticker större delen av året upp ovan vattenytan. Det är här man stöter på Ladros spår.

### 8.3.2 DETALJPLAN ÖVER TORNET

#### KÄLLARVÅNINGEN

- 1. Spiraltrappa.** Denna trappa leder upp från källarvåningen (5 meter under markytan) till huvudtornets krön (18 meter ovanför markytan).
- 2. Brunn.** Ett stenkantat hål med 60 cm diameter och 8 meters djup; vattnet når upp till mellan 5 och 6 meter under golvet, beroende på årstiden. Ibland kan det nå upp till knappt 2 meter under golvet när vårfloden är extra kraftig.
- 3. Hyllor.** Här förvaras tornets förråd: torkat kött och saltad fisk, inlagda grönsaker, smör, rotfrukter, mjöl, tunnor med ister och stekflott, olja för lamporna och lådor med vaxljus, honung och sylter, öl och vin (ingenting starkare), tyger och ull och garn, läderremсор och -bitar, några verktyg, en del utrustning och så vidare. Större föremål (såsom säckar och tunnor) ställs på golvet (4).



#### BOTTENVÅNINGEN

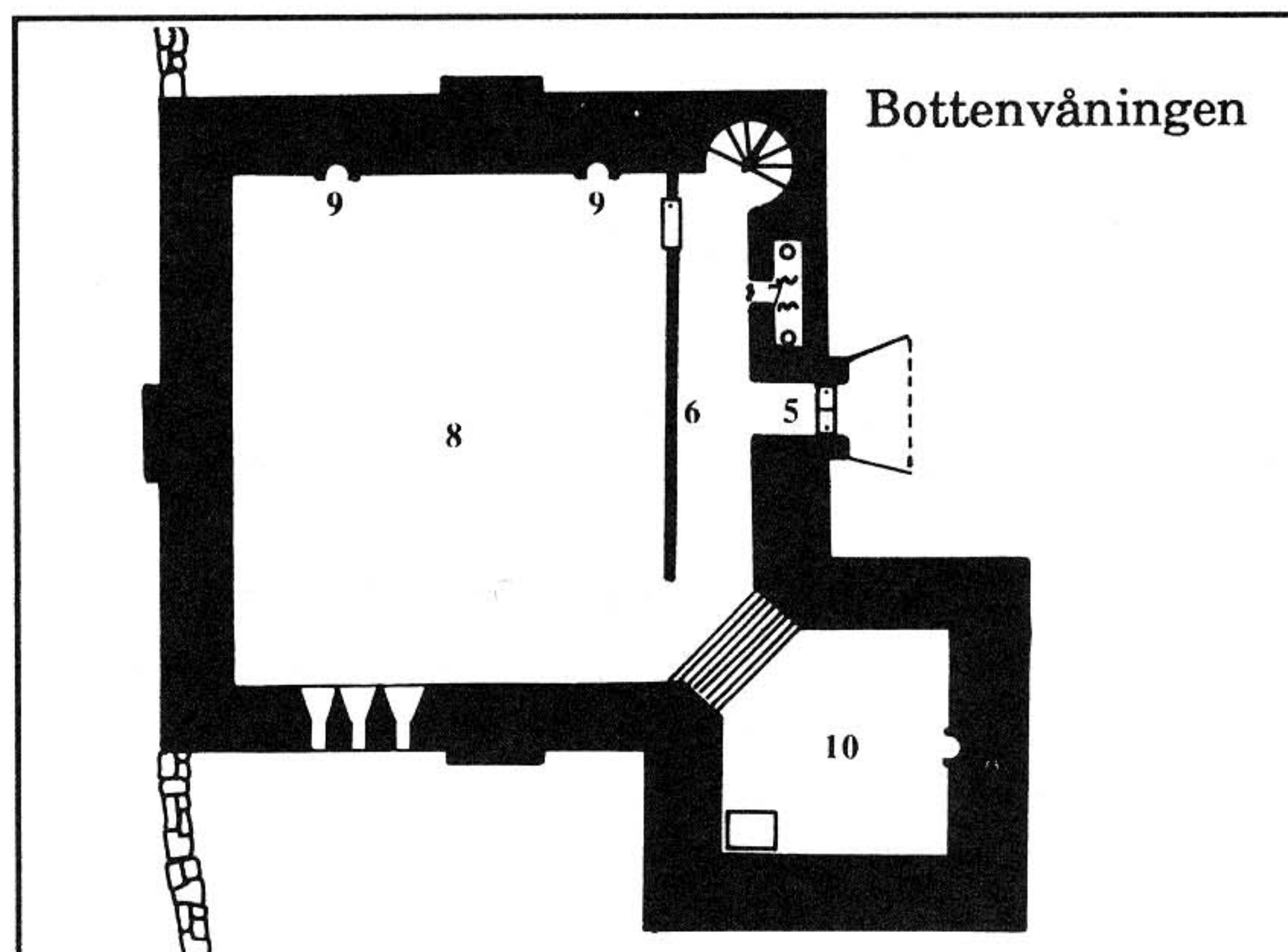
- 5. Port.** Enda tillträdet till tornet, via en kort sluttande ramp. Tornet försvaras av två järnbeslagna ekdörrar. De hålls stängda och låsta, och skyddas av en tvärså av järn som fälls upp eller ned i ett lås. Innanför dessa dörrar leder några trappsteg upp till den inre dörren, en mindre robust sak i elegant snidad mahogny. Det är en enkeldörr med två lås, båda Svåra (-10) att dyrka upp. Hieryan har en

uppsättning av bägge nycklarna, medan de tre vaktbefälen har var sin nyckel (förutsatt att vilka två vaktbefäl som helst kan öppna dörren).

**6. Korridor.** En tre meter hög trävägg skiljer denna gång från dagrummet. Den ger direkt tillgång till källaren via trappan (1).

**7. Toalett.** Sanitetsanläggningarna är inte fantastiska, men de fungerar. Två alkover med träsäten vilkas öppningar leder genom stenen ut på vällen, där avfallet sköljs bort vid nästa regn.

**8. Dagrum.** Taket i detta stora rum är 6 meter högt och har tre små fönster högt upp på västra sidan. Det är enkelt inrett, med otaliga bord, bänkar och stolar, plus högar av mattor och filter och ett antal pälsfällor. Det används som dagrum dagtid och på natten är alla resenärer välkomna att sova här, nära härden. Rummet värms upp av två eldstäder (9) där torveldar brinner. De utgör dessutom Gaels kök. Torven staplas utanför vid stallet och i två stora lårar i alkover i rummet. Dessvärre är rummet så stort att de bortre delarna sällan får mycket värme.



- 10. Borgherrens kontor.** Hieryan håller ordning på sitt kontor; han ser till att allt pappersarbete och officiella ärenden avslutas och arkiveras ordentligt. Mitt i rummet står ett långt bord, tillverkat i ett stycke av en aln, med en enkel men bekväm stol. En alkov som döljs bakom röda sammetsdraperier döljer två bokhyllor som står vända mot varandra i ett hörn av rummet. Här finns tornets arkiv, nyligen anlända meddelanden från tullmästaren och guverneren, bokföringen, uppslags- och referenslitteratur i mängd (ordböcker, folkbokföringsregister, jordböcker, officiella notiser om kungadömet's fiender, vägledning till olika ämbetsverk, militära handböcker etc). Hieryan har ingen skrivare, men han tycker om att hålla vaktbefälens intresse för befordran på topp genom att begära deras hjälp från tid till annan. Andra kistor som diskret placerats ut kring rummet innehåller brevpapper, sigill och så vidare. En särskilt kraftig och bastant, omärkt järnkista innehåller tornets skatter. Kistan är låst och Ytterst Svår (-30) att öppna; den vaktas dessutom av en nålfälla.

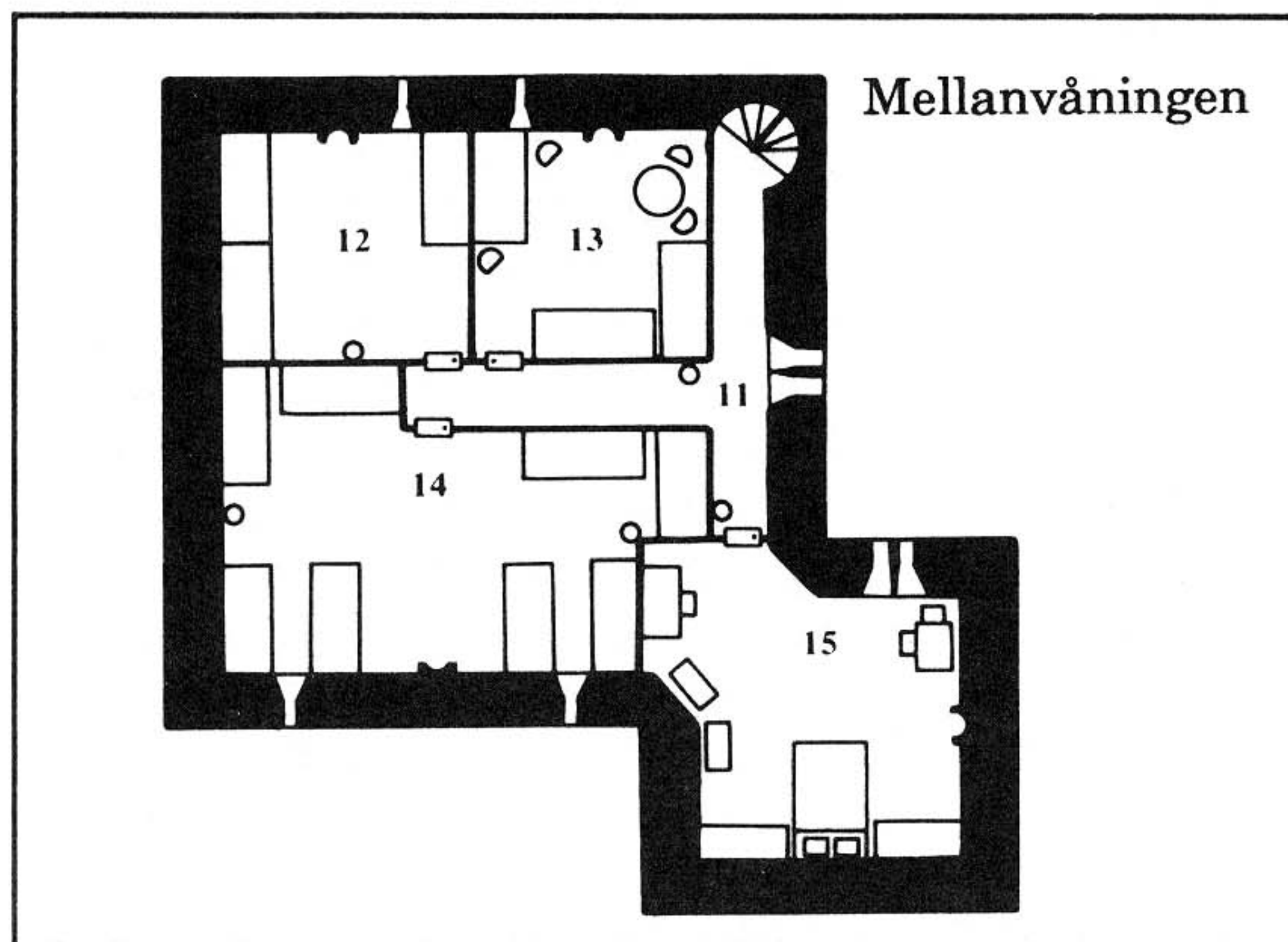
**FÄLLA:** Nålen, som utlöses av en fjäder, är Mycket Svår (-20) att upptäcka eller att desarmera, och om den utlöses är den Ytterst Svår (-30) att undvika. Offer får 1-2 doser träskormgift (se avsnitt 5).



I rummet finns dessutom ett antal stoppade pallar och två stolar till. Rummet lysas upp av fem utsirade oljelampor.

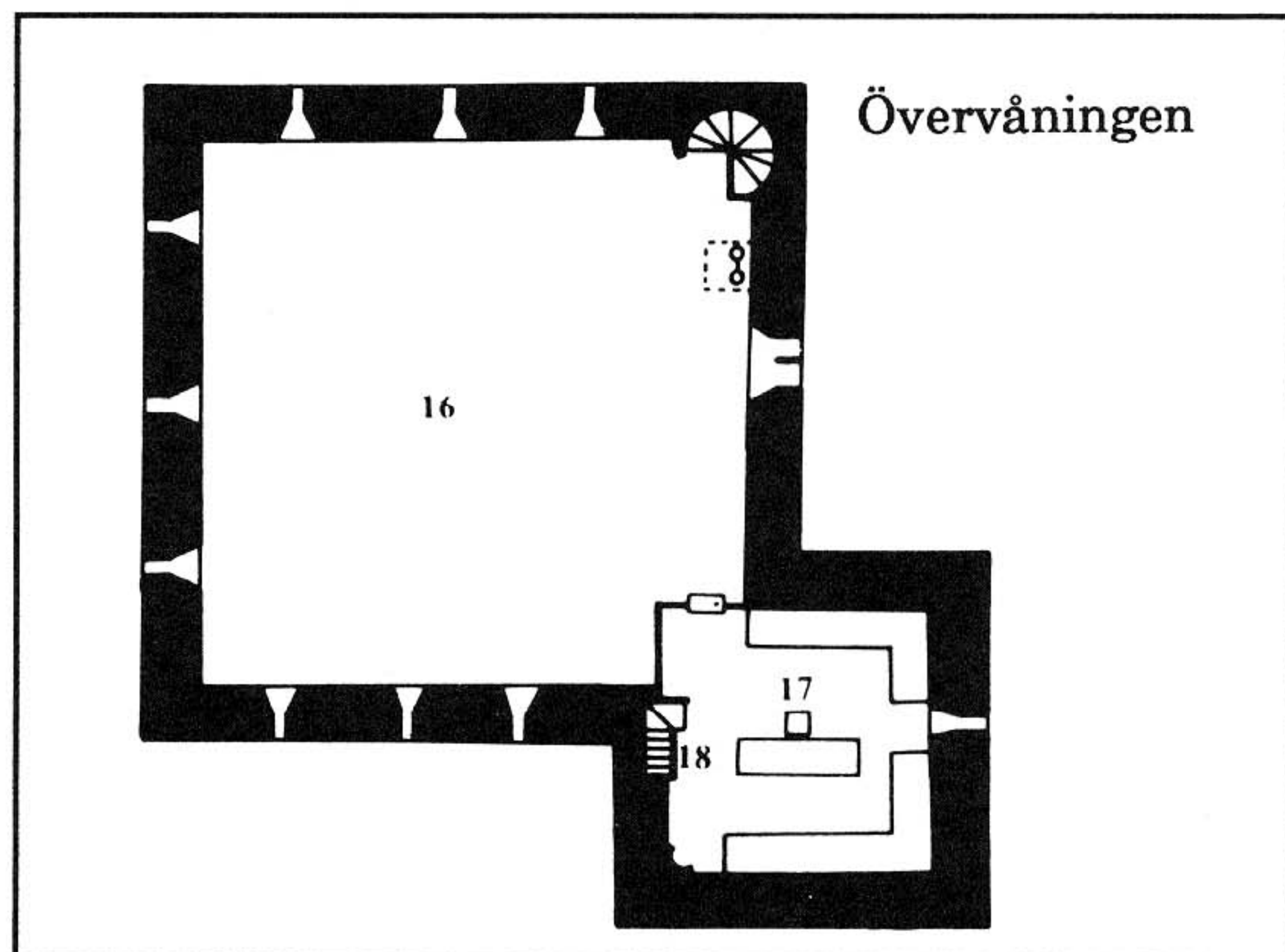
#### MELLANVÅNINGEN

11. **Korridor.** I likhet med alla andra rum har denna hall ett massivt trägolv, som bärs upp av massiva tvärbjälkar. Taket är omkring 4,5 meter högt och gången lysas upp av lampor som sitter knappt halvvägs upp. Fönstren är glasförsedda.
12. **Lotsarnas rum.** Detta lilla rum har tre kojer och plats för upp till 6 lotsar. Flodkarlarna är dock sällan här på en gång, eftersom de färdas mellan Tvefärje och Träskbryne eller t. o. m. ned till Anduin. Under sängarna finns lådor med kläder och andra personliga tillhörigheter, men inga värdeföremål. Rummet värms upp av en eldstad och det finns ett par mattor på golvet. I ett annat skåp finns reservlinne och några udda föremål, såsom lampolja, dryckeshorn och tärningar.
13. **Vaktbefälets rum.** De tre vaktbefälen, Direvel, Teiglor och Nísi (se avsnittet om SLP), ser denna avskilda sovkammare som en del av sina förmåner. Var och en har en bekväm säng, en smula kompensation för den månad de måste tillbringa här, borta från stadens lockelser. Här finns ett antal stolar, ett runt bord i hörnet och en eldstad som värmer upp rummet. Under bordet står en stor låda med några vinflaskor, litet mat (nötter, ost, rökt kött, frukt, skorpor) och andra gemensamma ägodelar. Var och en har dessutom en låst kista under sängen med sina personliga föremål (se respektive person för en uppfattning om dessa).



14. **Sovsal.** Detta rum delas av de nio övriga vaktsoldaterna, ehuru bara åtta åt gången sover här eftersom en av dem alltid går vakt i dagrummet en trappa ned. Rummet är inte särskilt väl möblerat, men vakterna kan inte klaga. Linnen och madrasserna är rena och fräscha, det ligger mattor på golvet och det finns en varm eldstad att samlas kring. Det kanske blir litet trångt ibland, men så är det ju i armén.
15. **Borgherrens rum.** Hieryan och Yoruvé delar detta ganska luxuöst inredda rum som domineras av en himmelssäng med scharlakansröda draperier. Sängen är hans egen och transportkostnaderna för att få hit den var avsevärda, men Hieryan har å andra

sidan vissa prioriteter och en av dem är ett bekvämt liv. På ömse sidor om den mörka träsängen står ett par matchande garderober, en för var och en av dem. Hieryan har ett flertal uniformer, grova kläder för träskvandringar, eleganta ridkläder och formella kläder när betydelsefulla gäster kommer på besök. I rummet finns dessutom ett toalettbord, ett bord bredvid eldstaden och några bekväma stolar, ett privat skrivbord som de delar på och några andra kistor med linne, diverse förnödenheter, toalettartiklar etc. I en av garderoberna står ett elegant badkar (vaktsoldaterna har sitt eget badkar på borggården eller i dagrummet om vakthavande befälet den dagen känner sig extra välvillig). Både Hieryan och Yoruvé håller sig skrupulöst rena.



#### ÖVERVÅNINGEN

16. **Öppet rum.** Detta stora rum var en gång ett extra dagrum som i huvudsak användes som extra sovsal. Vartefter resandet har minskat och med det antalet sängar som krävs till nätterna, har eldstäderna murats igen och rummet städats ut. På sistone har Yoruvé övertagit det för att torka de örter hon samlar, och nu hänger dessa från ställningar över större delen av rummet. Med fönster som förblivit oglasade och öppna är det en utmärkt plats för örterna att torka på.
17. **Herbarium.** Herbariet, ett rum i hörntornet, är helt upptaget av Yoruvés örllaboratorium. Med de omfattande resurser för att samla och bevara örter som tornet ger henne, har hon kunnat organisera sitt arbete i ganska stor skala; hon tillverkar regelbundet stora satser salvor, botemedel, medicin och andra örtdekokter. Hon har en god marknad i Meringstrappa och försörjer dessutom garnisonen här. Herbariet är kantat av hyllor och arbetsbänkar. På hyllorna står böcker, burkar med torkade örter, mineraler (kalk, sand, vulkanpulver, aska, träkol, svavel, pulvriserat järn), animaliska extrakt (såsom fett för salvor, talg, malet ben och horn), vätskor (rent vatten, plantextrakt, till och med gifter och giftiga extrakt för motgift) och liknande. Arbetsbänkarna är översållade av skålar, destillationsapparater, brännare, mortlar, mortelstötter, hela hyllor med knivar, flaskor och burkar av alla storlekar, skärbrädor, plattor, hackor, skäror, kittlar och kopparpannor ... allt i allt en ytterst välförsedd



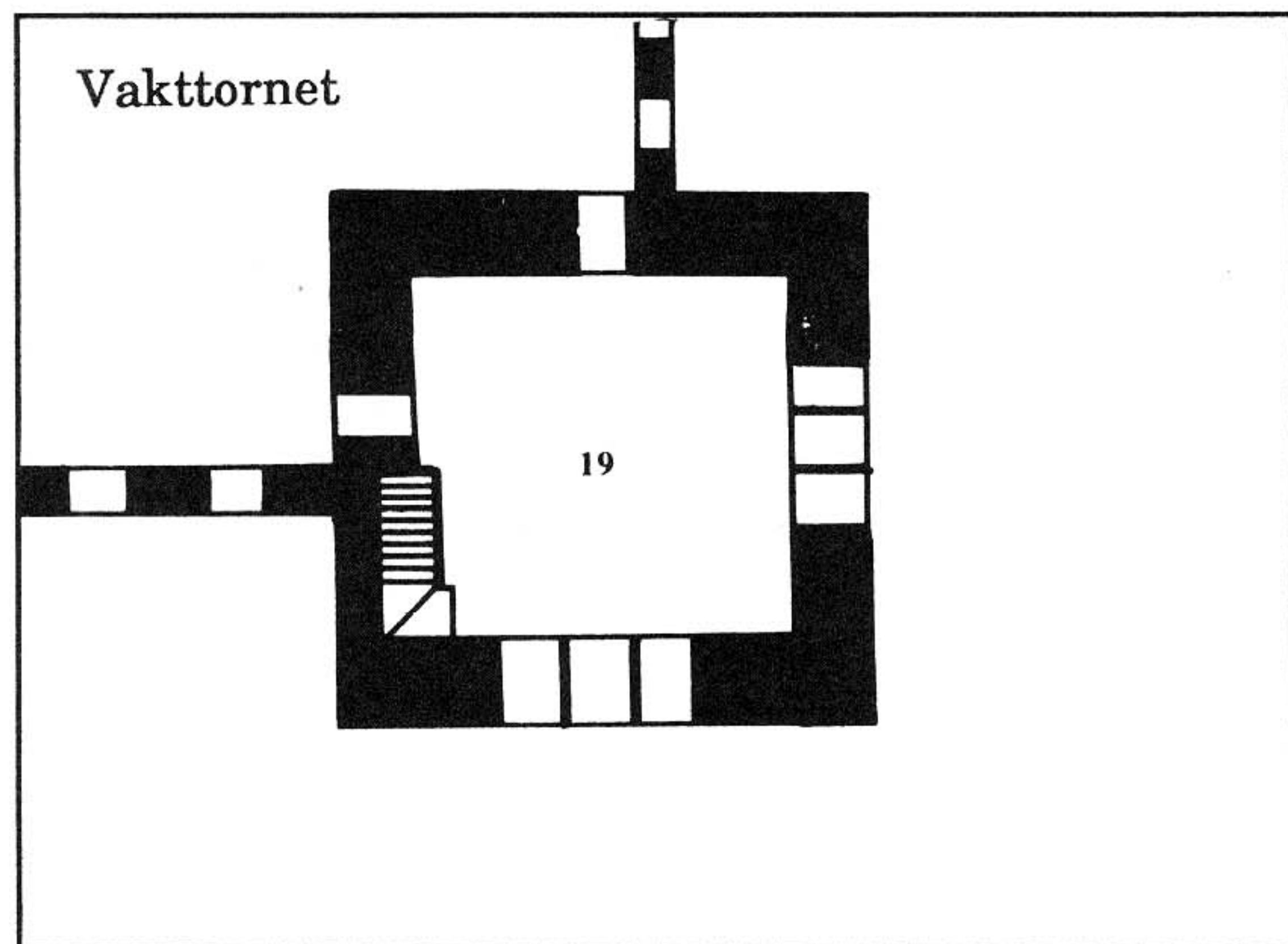
plats. I hörnet finns en eldstad där en trefot står. En trappa leder upp till vaktornet. Dörren kan vara låst (45% chans) och Svår (-10) att dyrka upp. Båda Hieryan och Yoruvë har nycklar. Bredvid trappan sticker en pump ut. Den är svår att sköta, men den för upp vatten från cisternerna bredvid brunnen i källaren.

- 18. Stege till bröstvärnen.** En järnstege som gjutits in i väggen leder upp mot en lucka som normalt är spärrad på insidan. Luckan öppnas inåt och avslöjar ytterligare några trappsteg som leder ut till tornets platta, stenlagda tak och bröstvärnen.

#### VAKTTORNET

- 19. Vaktrum.** Detta rum kan bara nås via trappan i Yoruvës herbarium. Högst upp finns en dörr, som kan vara låst och Mycket Svår (-20) att dyrka upp. Borgherren och alla befäl har en nyckel. I rummet finns några pallar och ett fyrfat; huvudinslaget är fönstren i varje vägg som ger en utmärkt utsikt över den omgivande landsbygden. Fönstren är precis så stora att man kan klämma sig igenom dem, men de kan låsas på insidan. Luckorna är tillverkade av lätt trä som är särskilt modellerade för att hålla ute den värsta vinden och regnet.

**NOT:** En stor del av tornet, i synnerhet den sida som vetter bort från borggården är täckt av mossor eller träsks klängväxter. De är inte tillräckligt kraftiga för att bära upp något mer än ett litet djur (säg 5–7 kilo).



#### TORNETS OMGIVNING

Omgivningen kring Micandors torn är uppdelad i tre klart avgränsade regioner: norr, syd, och väst (se kartan). Dessa områden skiljs åt av Onodlós kanaler som delar upp denna del av deltat. Huvudkanalerna, inklusive Nog Mennin där tornet står, är i huvudsak fria från växtlighet och träsksgräs. Det beror på den omfattande trafiken och dräneringsgruppernas arbete, och dessutom på den vass och de buskar som bär upp stränderna och kväver annan växtlighet.

I norr är det kärr och sankmark. Kärrret består av två slag: det marskliknande kärrret som breder ut sig i vida, grunda depressioner och de mindre (i allmänhet runda) träsks som kallas kittelträsks. De större depressionerna fylls på av små bäckar och innehåller ibland gölar. Man kan också stöta på gölar med bräckt vatten eftersom marken består av ogenomtränglig sten och vattenreservoarerna ligger nära markytan. Det växer mycket

gräs, uppblandat med kärrets frodigare mossor. Det finns ett fåtal platser där landet höjer sig och det växer buskar (i allmänhet i anslutning till varandra); buskarna är törnbuskar, ljung, blåbär, myrten och vicker, med spår av ljung runt omkring. På sluttningarna frodas örmbunke.

I söder är det mera dystert marskland. Den surare jordmånen kväver många växter och lämnar bara vassa träsksbuskar och träsksgräs som täcker de öppna sträckorna mellan de små fuktiga kärren. Det finns några spridda stenblock och sandsträckor där ingenting växer. En låg klipprygg, krönt av snåriga buskar och törnen höjer sig en bit från tornet.

Området väster om tornet ligger i östra änden av Sophögen, ett mycket vått och sankt träsks. Här är de kraftiga klockväxterna och vassen som växer i stora dungar de högsta växterna. Här bygger stork, häger och rördrom med förkärlek sina bon. Den fuktiga, mossbevuxna marken täcks av träsksört, stjärnört, träsksnejlikor, smörblomma, bomullsgräs, klubbmossor och en mängd olika varianter hästgräs. I otaliga kanaler och bäckars stilla vatten frodas andra gräs och örter. Det finns några öppna lergölar och ett par kullar reser sig också ur dyn.

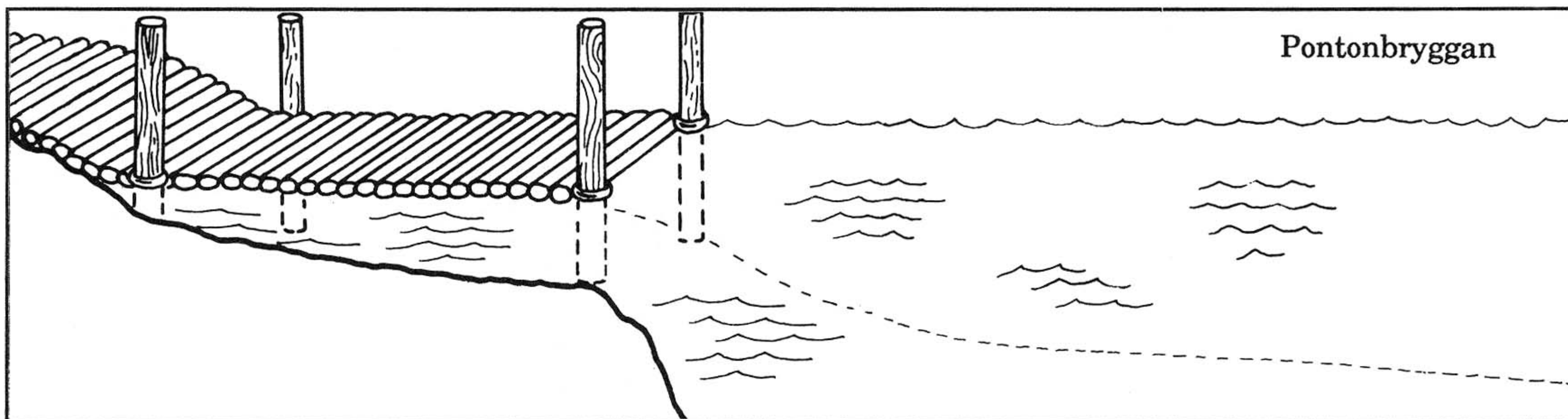
Längs de större kanalernas stränder påträffas ibland dungar av pilträd, dvärgsykamorer och björk. Ätliga brandgula jordsvampar växer under björkarna och plockas som en delikatess.

#### SEVÄRDA PLATSER

Nedan följer några särskilt intressanta platser som rollpersonerna kan stöta på, i synnerhet om de går på jakt med Hieryan.

- 1 Jatewoonbo.** Detta är jatewoonernas enda häckningsplats i Ethir Onodló. Ett par av de jättelika träskfåglarna har byggt ett ordentligt bo av lera och sammanflätad vass. De parar sig varannat år, varefter ungarna stannar i boet ett år. För närvarande finns här två vuxna jatewooner och en unge. Yoruvë upptäckte boet och kan föra dit nyfikna gäster — men inte för att jaga fåglarna och bara om de lovar att inte avslöja hemligheten.
- 2 Stenring.** En krets av stora, oregelbundna stenblock med omkring tjugo meters diameter omger en fuktig sänka där tvefotsgodörten växer. En dos av denna växts frön som mosas i någon dryck ger självförtroende och målmedvetenhet (+25 på alla färdigheter; EDD: +5) i 1–4 timmar hos den som verkar för 'goda' syften. Märkligt nog verkar stenarna inte ha arrangerats av människohand, utan det är resultatet av någon gammal översvämning. Huruvida det är ett slumpens verk eller det skett på magisk väg förblir ett av traktens mysterier.
- 3 Vildfårstig.** Denna stig används av vildfår: en användbar och säker väg genom kärret. Fåren angrips dock ibland av små flockar meriscpiltar.
- 4 Stenpelare.** En hög stenpelare reser sig från marken vid en liten bassäng. Stenen restes faktiskt som ett vördnadstecken av den gamla (1Å) Mebion Bronstammen, som slog sig ned i Ente Älvs dal innan deltat blev så stort. (Naturen och senare människors framfart har utplånat alla spår av deras närvaro.) Bassängen är en håla de en gång grävt och





Pontonbryggan

använt som votivofferplats. I slammet under vatt-net finns några ytterst attraktiva fåglar och djur i sten.

**5 Övergiven boplats.** Tre angränsande stenslingor och en gammal fåra visar var en liten grupp en gång bott. Här finns lämningar efter tre runda hyddor och en inhägnad jordbank, som en gång bebotts av Mebion Bron-männen som reste stenpelaren (4). En stig som för närvarande används av vildsvin leder till (6).

**6 Mossbelupen sten.** Högst upp på en låg, rundad kulle står en mossbelupen sten. Under mossan finns en mängd slingrande, abstrakta spiralsirningar. (Med ett framgångsrikt Insiktsslag inser man att de symboliserar ögon). Stenen utstrålar en ganska stark men passiv aura av magi. Alla som rör vid stenen och sluter ögonen måste slå ett Motståndsslag mot en tionde nivåns flödesmagibesvärjelse (EDD: klara ett svårt PSY slag). Om de misslyckas överväldigas de av stenens magi; annars händer ingenting. Magin kommer att överföra en bild av allt vad stenen 'observerat' under det senaste dygnet till den som rör den. Stenen har samlat på sig bilder under de senaste fem tusen åren eller där omkring, så beröraren försätts i katatonisk/konvulsivisk trans i 10 +5T50 minuter. Efteråt (och de kan inte förmås att släppa kontakten med stenen under tiden), kan de göra ett Fast manöverslag modifierat av PSY-bonus och PER-bonus (EDD: de måste klara ett normalt KAR-slag och ett normalt PSY-slag) för att se om de minns något särskilt av sin syn. Annars kommer de bara att uppleva en djup känsla av vördnad för den gångna tiden; senare kommer de att få återkommande drömmar som förknippas med stenen.

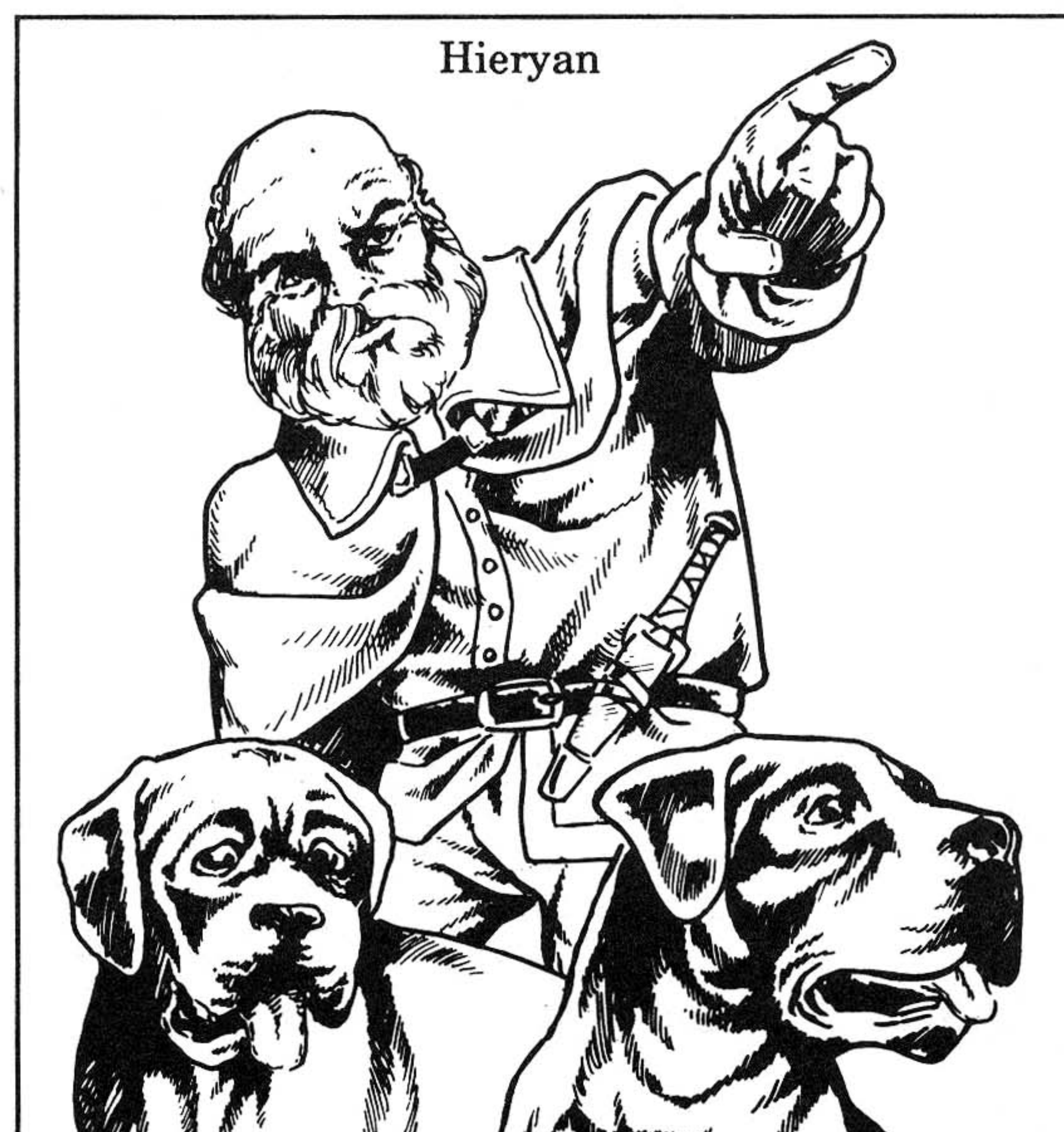
**7 Galgtörnen.** Dessa svarttörneträd har fått sitt namn från de motbjudande squacco- (eller små) hägrar som bor i undervegetationen här vid de våta träskens bryn. Fåglarna (det finns omkring ett dussin par) har dolda bon under törnena. Under dagen ger sig hanen ut och fångar små däggdjur, grodor, fiskar och andra träskvarelser. Innan de äter upp bytet spetsar hanarna det på törnena och lämnar dem att ruttna i skydd av honorna. Hanen har dunkla färger och är tystlåten; honan är klart skär, svart och vit och kan ge till ett fruktansvärt skrik. Honan kan en gång om dagen använda en första nivåns Omtöcknande sång (EDD: FÖRVIRRA E1), vilket de gör om de eller deras byte hotas.

**8 Grav.** Här utmärks en grav av en sten med tre svaga runor och året 1327. Runorna (slå ett Iakttagelseförmågeslag; EDD: Finna dolda ting) är A-N-T,

vilket står för Andros Na-Tyliand; det är graven efter en äventyrare/upptäckare som gick vilse med sitt sällskap och dukade under för träskfebern innan sällskapet kunde hitta ut igen. Det var inte mycket som begravdes med honom, det enda som återstår är 20 gs (en gång dolda i en hemlig ficka i bältet).

**9 Ljus.** Träskets strömmar för med sig en mängd ruttnande skräp till denna göl, där förruttnelsegasserna bubblar upp till ytan och ofta ger upphov till träskljus eller irrbloss.

**10 Klippsida.** Detta jättelika stenblocks grova yta sträcker sig mot skyn och ser från sidan ut som ett förfallet hus eller borg. Här visslar vinden alltid kusligt och plötsligt blåser fuktiga, närgångna vindar med sina kyliga fingrar över den aningslöse vandraren. Ingen tycks veta varför.



Hieryan

## 8.4 UPPDRAGET

Detta äventyr består av tre delar. För det första mordet på Hathon och jakten på mördaren. För det andra Hieryans inbjudan att jaga eller skjuta långt bort från tornet. Slutligen når äventyret sin klimax i och med tillfångatagandet av de poitinvansinniga män som förott tornet — inklusive att släpa Uner, den verkliga brottslingen, inför rätta.



### 8.4.1 FÅ IGÅNG SPELARNA

Rollpersonerna bör anlända till tornet senast dag 3 enligt berättelsen. De kan antingen uppträda som borgherren Hieryans eller hans maka Yoruvës gäster, eller också kan de helt enkelt vara på genomresa. Sällskapet skulle till och med kunna använda tornet som tillfällig bas medan de jagar någon särskilt motbjudande varelse i Sophögen eller söker de särskilda örter de behöver.

Det kan vara lämpligt att låta rollpersonerna ofta besöka denna plats så att de känner till den något så när, och dessutom får ett hum om hur man färdas här, t. ex. hur man använder fiskebåtar, kanoter, roddbåtar och träskkor.

### 8.4.2 HJÄLPMEDEL

Rollpersonerna får i huvudsak lita till sig själva i detta äventyr. I sökandet efter Ladro kommer de att få hjälp av tornets vaktsoolder, så om de lider några skador kommer Hieryans fru Yoruvë att kunna bistå med att läka dem. Hieryan är en trevlig och generös person som kommer att vara till nytta i all slags motgång. Hans enda svaghet är hans rädsla för spindlar.

Självfallet kommer det tillfälliga vansinne som anfäktar männen att på ett sätt vara till hjälp för rollpersonerna, eftersom galningarna förlorar all förmåga till logiskt tänkande. Däremot blir de starkare och mer fientligt sinnade.

### 8.4.3 HINDER

Det finns några saker som i sig hindrar rollpersonerna från att fullfölja sina uppgifter. Den främsta är Uner

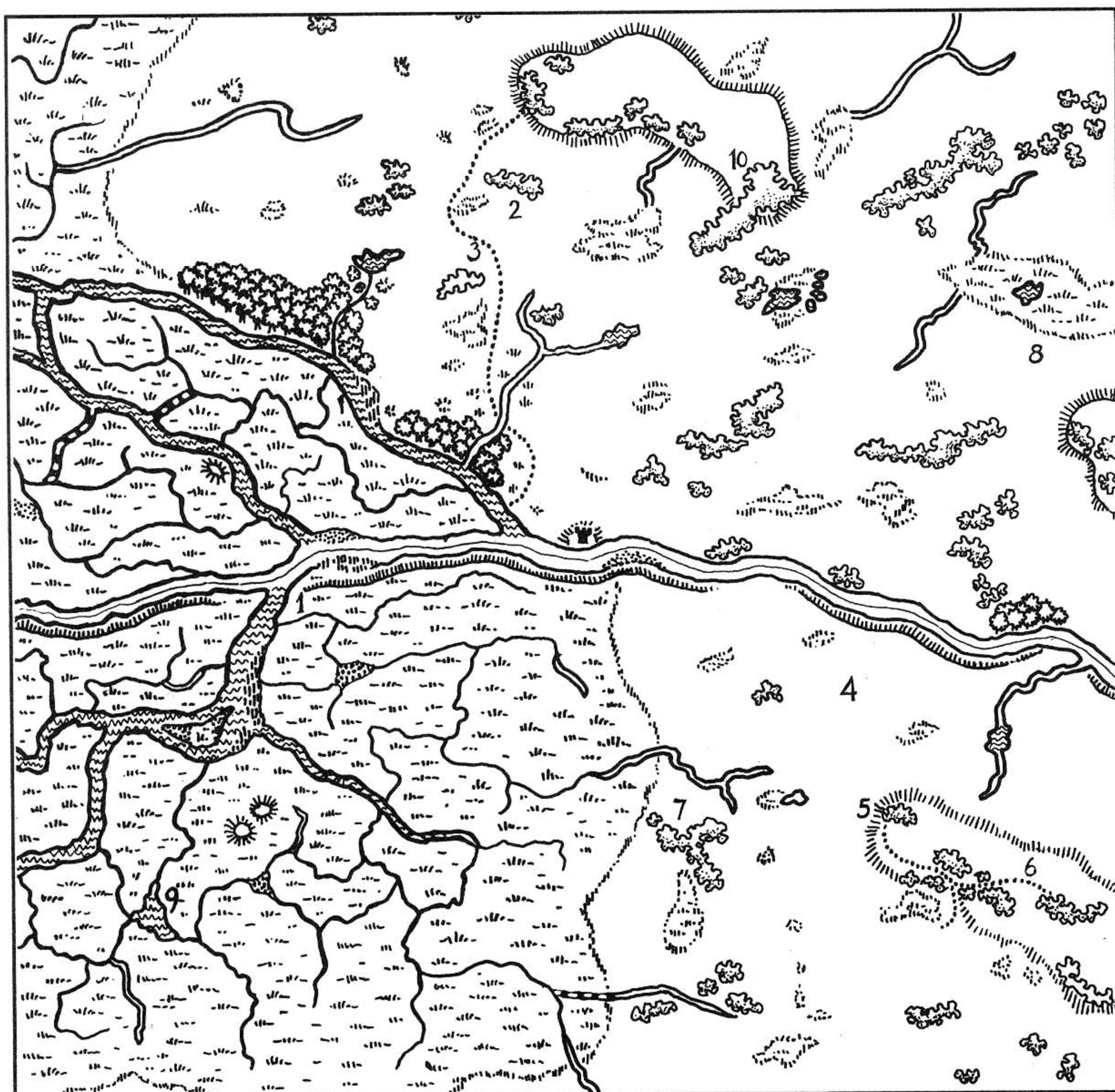
Edolin själv; när väl de övriga männen börjar bli vansinniga, kommer han snabbt att begripa vem som bär ansvaret (han anade vad det var för fel på Ladro). Han kommer snabbt att försöka skydda sig och kommer att göra allt för att göra sig av med bevismaterialet och förvirra rollpersonerna.

Minns en dold fara: Uners poitínförråd, som ligger dolt bland handelsvarorna på hans båt. Det innehåller ett ämne kallat ithilhwen, en alkaloid som påträffas i ett antal substanser, bland annat i de potatisar som används för att destillera poitín. Om någon av rollpersonerna dricker djupt ur någon av flaskorna (alla är smittade) måste de slå ett MS mot ett åttonde nivåns gift (EDD: giftet har STY 8). Om de misslyckas blir de vansinniga i 51–100 timmar. De som är förgiftad återgår till en mer primitiv medvetandenivå och kan inte använda något mer komplicerat än en enkel pilbåge eller hävstång (inga nycklar, armborst etc). De blir också paranoida och psykotiska, och uppfyllda av lust att döda alla som ter sig det minsta hotfulla. Slutligen ger giftet dem bärsärkarstyrka som ökar deras STY-bonus med 10. Varje gång de utnyttjar sin nyfunna styrka (t. ex. för att lyfta något föremål eller slå ett slag) tar de dock 1T4 SP i skada på grund av den extra utmattningen. (EDD: offret går bärsärk, se sid 62).

### 8.4.4 BELÖNING

Det finns ingen belöning utfäst för detta äventyr. Rollpersonerna kan givetvis behålla allt de fångar under jakten (se 8.1.2). Det är dessutom troligt att Hieryan belönar dem för den hjälp de eventuellt kan ge för att rädda de personer som hotas av de vansinniga männen.

Belöningen kan uppgå till 250 gs och ett löfte om gästfrihet närhelst de färdas förbi tornet. Om Yoruvë räddas av rollpersonerna kommer hon att erbjuda dem regelbundna sändningar av nyttiga örter och medicin.



MICANDORS TORN  
— OMGIVNINGEN —

0 1 2 km

- Bäcker (<1 m)
- Farliga kanaler
- Farbara kanaler (2 m)  
(jolle/kanot)
- (flotte/roddbåt)
- Bredkanal (45 m)
- Muddrad kanal (135 m)
- Vassrugge
- Lerbank
- Träskö
- Kärr
- Göl
- Träddungar
- Buskage
- Sluttning
- Micandors torn
- Stig



# 9 ÄVENTYR 3: DEN FÖRLORADE RINGEN

## 9.1 BERÄTTELSEN OM GREVINNAN TATHARIM

Grevinnan Tatharim föddes i en lågadlig familj i Dor-en-Ernil (S. "Furstens land") nära Belfalas västkust, i södra Gondor. När hon föddes fick hon namnet Eariel av sin mor, ty fadern var av någon okänd anledning frånvarande. Hon växte upp i tron att han dött i en tragisk olycka innan hon föddes. Hennes mor gifte om sig när Eariel fortfarande var liten och båda flyttade norrut för att bo hos herren till Harciril i det närbelägna Lamedon.

Med tiden växte Eariel upp till en stor skönhet. Hon trolovades med Bormegor, arvinge till furst Denethir av Minas Arthor, en högättad dúnadan vars län låg längs Erui och söder om Emyr Arnen. När paret träffades blev de förälskade och var mycket lyckliga. Vid deras bröllop sken solen ned över dem och välsignade dem i brudgläntan bland en mängd blommor.

Bara några veckor efter bröllopet kom en hemlighetsfull man till furst Denethir. Han var en före detta vakt som avskedats för stöld av Eariels morföräldrar. Han lämnade Dor-en-Ernil och begav sig till Minas Arthor, där han illvilligt avslöjade för furst Denethir att Eariels far inte alls var död. Faktum var att hennes mor över huvud taget aldrig gift sig med fadern; Eariel var ett kärleksbarn, vars far var alv från Edhellond. Furst Denethir blev rasande och förutsatte att han förts bakom ljuset av mor och dotter, ty han betraktade alverna som trollkunniga intrigörer och de som verkligen förrått människorna i Midgård. Han kallade till sig sin son Bormegor och krävde att äktenskapet skulle upplösas och frun förvisas.

Bormegor trotsade sin far. Hans kärlek till Eariel var orubblig och han delade inte faderns hat mot Midgårdens andra raser och människornas hundratals andra kungadömen och grupper. Men furst Denethir vägrade acceptera närvaron av alviskt blod i sitt hus, så Bormegor blev arvlös och förvisades från Minas Arthor med sin halvalviska brud.

Tillsammans vandrade de norrut. Ingen av dem var rädd för de öppna, vilda landen och nu måste Bormegor, som stod utan gods och guld, skapa sig sin egen lycka i

världen. Han var stark och vältränad och tog med sig sitt födelsesvärd när han begav sig av, en dopgåva från en farbror. Eariel sade om honom:

*"Käraste, Du fick lida mycket för mig och kommer villigt att lida ännu mer; ändock låter Du inte detta förarga Dig, och prövningarna kommer inte att knäcka Dig. För mig är Du såsom pilträdet som böjer sig för vinden; därför skall jag kalla Dig Tatharim."*

Hennes make tyckte om sitt nya namn. Lämnande det bittra minnet av hans fader bakom sig och utan ens ett namn som kunde påminna dem om förgångna tider, vandrade de många veckor. En vårväll fann de sig nära Ljusa slätterna, ty de hade följt den Stora floden förbi den gyllene skogen. Där hann deras öde ikapp dem. En grupp dvärgar, ledda av Halli av Moria, färdades

längs skogsvägen genom Mörkmården när de angreps av en fruktansvärd ande. Denna gast steg upp ur flodens leriga stränder medan den droppade lerigt vatten som såg ut som blod och behängd med sjögräs och gick till anfall mot dvärgarna med ropet "Yrch!" och vrålet "Elendur skall hämnas sin far!" Sex av dvärgarna slogs livlösa innan de övrigas rop nådde Tatharim och Eariel. Tatharim rusade till deras försvar och drog sitt i Västerneß tillverkade svärd, vars skinande klinga först tvang gästen att vika undan och högg sedan ned den.

Halli, som själv sårats, ehuru inte dödligt, tackade dúnadan av hela sitt hjärta. Tatharim hade förtjänat deras eviga tacksamhet och Halli erbjöd honom vilken belöning han än

månde nämna. Tatharim ville inte ta emot någon lön, men stannade två dagar och två nätter hos dem medan Eariel såg om deras sår och talade med Halli som var en av sitt folks mästarenhuggare och som själv byggt flera av Morias stora hallar. Till slut fick Hallis envetna höviskhet Tatharim att lova att de skulle mötas på samma plats två år senare och att människan då skulle utse sin egen belöning och Halli skulle ordna den.

Två år gick snabbt för det unga paret. Deras äventyr hade fört dem längre upp längs Stora floden, ända upp till Grå bergen, medan de vunnit ryktbarhet och rikedomar genom att plundra orcherhålor, banditgömmor, trollhål och till och med döda en kölddrake som hotade en nordmannaby. De blev förtjusta i floden och kom att vilja bosätta sig i dess närhet när de skulle slå rot. Av





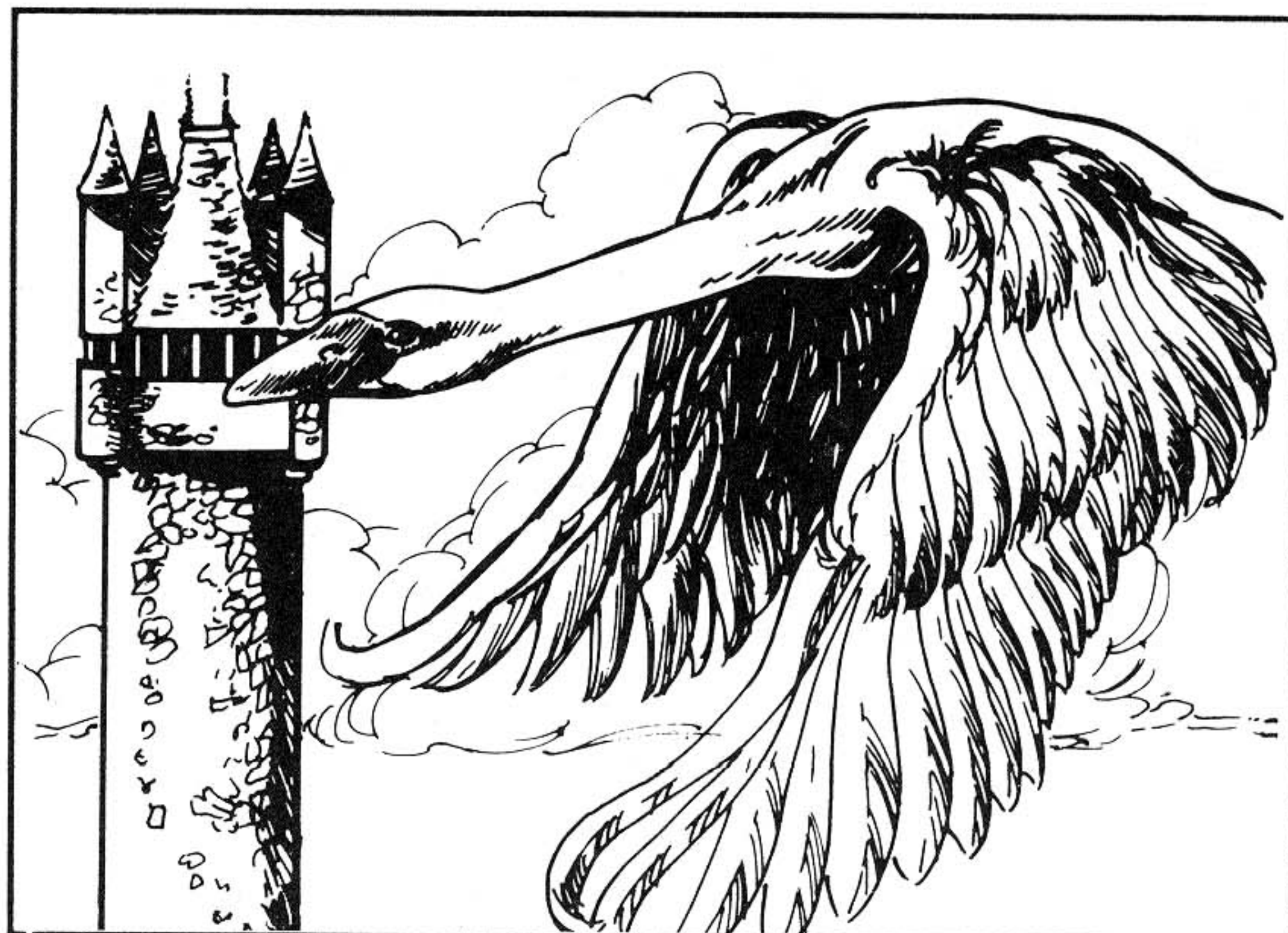
en slump kom de i kontakt med Celestir, arvinge till en roquen (S. "Riddare") som bosatt sig i norra Anórien och som blivit tilldelad ett antal län därstädes. Tatharim och Eariel övertalades att köpa hans rättigheter till lite mark i Ente Älvs delta, vilket passade honom utmärkt eftersom han då kunde anställa ett stor trupp män och ge sig av mot de Vilda landen, vilket var hans enda önskan.

Paret roddes i land av en köpman och gjorde anspråk på en vacker landsträcka på Stora flodens västra strand. Där mötte de en vacker vårdag Halli och en liten skara av hans folk som alla var på återfärd från Erebor (Ensamma berget). Halli erbjöd dem än en gång sina tjänster och den här gången svarade Eariel å deras vägnar. Hon tackade honom för hans generösa erbjudande och fortsatta vänskap och bad slutligen dvärgen att bygga dem ett hem. Halli blev förtjust, eftersom det innebar en komplimang, men framhöll att de måste få arbeta i hemlighet.

Tatharim gjorde en uppvaktning hos Anóriens guvernör och fick sin äganderätt till marken bekräftad, varefter han fick tillstånd att bygga ett befäst hus på sina ägor. Inom en vecka hade dvärgiska lantmätare funnit en idealisk plats vid kanten av den sandstensvall som håller tillbaka Sumpmarken. De öppnade vallen och lät Ente Älvs kanaler rinna genom den på några djupa punkter, men själva krönet utgjordes nu av ett väldränerat landskap och vackra hedar som isolerades av floder och träsk. Efter bara några veckor hade dvärgarna brutit stenen, huggit och format den och säkrat grunden på en granitstomme som trängde fram genom berggrunden, och rest väggarna. Tatharim anställde ett lag snickare och finsnickare som outtröttligt arbetade på att avsluta och inreda tornet medan det steg upp mot skyn. Inom tre månader var allt klart och dvärgarna lämnade Eariel och Tatharim med deras djupt kända tack. Halli och hans folk hade skapat en överdådig bostad.

Tatharim och Eariel antog namnen greven och grevinnan Tatharim och kallade sitt hem Barad Tathren, där det nu växer pilträd överallt. Med en del av deras rikedomar färdades hon till Osgiliath och kom tillbaka med en båt fullastad av allehanda tyger och lyxvaror och tre tjänsteflickor som skulle betjäna henne. Deras bostad stod färdig när Tatharim i hemlighet sände bud till sin faders hushåll och övertalade en av sina barn- domsvakter att komma och träda i hans tjänst. Det var Naurdil Väpnaren, som medförde fyra beväpnade män.

Deras idylliska liv varade i tre år. Då fick Tatharim, som tröttnat på att jaga alldagliga byten, höra berättelser om monster som bodde djupt inne i Sumpmarken och ledde sina offer till en fuktig död. Tatharim beslöt sig för att utplåna dem och göra slut på deras hot, och sökte dem i sju veckor, varpå han fann ett av dem och dräpte det efter en fruktansvärd strid. Utan att låta sig avskräckas spårade han det till dess bo. Där stötte han på ytterligare tre hemska monster — de sägenomspunna dyvättarna. Hans sköld splittrades och slets sönder av deras gripande, klofförsedda händer och hans rustning revs isär av slitande betar. Trots detta spetsade han ett av dem och skar sedan upp nästa. Men den tredje dyvätten hade magiska krafter, och när den trängdes upp i ett hörn av den fuktiga och motbjudande



grottan, lyfte den handen och uttalade ondskefulla ord.

Ett lysande sken spreds från en guldring på dess fjälliga finger, och varelsen skrattade illvilligt:

*"Må det nät av ljus jag skapar, kallat av det ord jag talar, din fina hud av kroppen skrapa, och i dess ställe en orm skapa, som från min fördömda sjö skall flykta."*

Blixtrande ljus omvälvde den ädle fursten och han skrek till...

Tursam nog för greve Tatharim hade dyvättemagikern stulit ringen och han var osäker på dess natur. Dess ursprung var alviskt och dess skapares ande bodde fortfarande kvar i den. Därför hade ringen för det mesta förlett sin ägare, och till och med när dyvättens rädsla och vrede bröt genom denna besvärjelse lät ringen inte sin kraft besudlas och vanhelgas. I stället för att bli en orm förvandlades Tatharim till en svan.

Dyvätten stod som förlamad. Då högg svanen Tatharim vredgat till och använde sin långa hals för att rycka till sig ringen från dyvätten. Därefter flydde den förtrollade fågeln och flög tillbaka till träsket nära Barad Tathren, där den förtvivlat väntade, fångslad i sin nya skepnad. Han bar ringen i sin hopvikta, simhudsförsedda fot och flög i sex dagar planlöst fram och tillbaka och inväntade sitt öde. Men när han den sjätte dagens solnedgång placerade ringen i sin fot, fångades solens sista strålar av dess guld och sken i hans ögon. Ljuset fick honom att blinka till, och plötsligt var han på nytt en människa. Överlycklig men förtvivlad försökte han bege sig hem till borgen och till sin fru, men träsket besegrade honom. Vid solnedgången dagen därpå antog han på nytt svanens beklädnad och flög olyckligt över tornet där han kunde se sin älskade spana efter honom över träsket.

Den kommande veckan blev orolig för honom. Vid solnedgången den sjätte dagen flög han till en göl en dryg kilometer från den lilla borgen. På nytt förvandlades han till sin glädje till människa. När allt var klart gick han hem till sin makas välkomnande armar. Han anförtrodde henne ringen, eftersom han i svangestalt varken hade finger eller ficka att ha den i. Hon svor att hålla hans öde hemligt och att ta ut ringen till bröstväret varje Ormenelskväll så att Tatharim skulle kunna komma till henne.

På detta sätt har grevinnan Tatharim levt i sju år, utan att hennes skönhet förminskats. I sex dagar underhålls hon av sina tjänstekvinnor medan hon och hennes furstes män ser till att borgen är snygg, välkött



och säker för henne. Varje Oraearon tillbringar hon nu med sin make.

På senare tid har Eariel upptäckt att hon äntligen är gravid, och detta har gjort henne mycket lycklig. Nu har hennes vävnad och sömnad ett mål, hennes sång är gladare och hennes ritter över hedarna är som lyckligast; det vill säga, ända tills i dag. Medan hon travade fram i en låtsastävling med sina tjänstekvinnor längs vägen mot heden, hoppade hon över ett gap i en träbro över en liten bäck. Hon snubblade och föll, och när hon reste sig fastnade guldkedjan kring hennes hals i det grova träet och gick sönder. Ringen föll av kedjan och studsade på bron. Innan Eariel han fånga den, rullade den ned i vattnet och svaldes glupskt av en liten fisk. När fisken nådde sjön åts den i sin tur upp av en jättelik, sur gammal sjökatt. Sjökatten simmade bort, djupt in i Sumpmarken.

## 9.2 SLP

### 9.2.1 DYVÄTTEMAGIKERN

Såsom påpekats ovan (se avsnitt 5) är Minmuian (S. "Dyvättar") ondskefulla, människoätande varelser som bebor de vidrigaste, fuktigaste och mest avlägsna träskan dit ljuset sällan tränger och Skuggornas makt är stark.

*Tårpilars gråt i rutten vik  
stänks kall på möglig strand,  
askråkor kraxar över lik  
i deras vilas land.*

Dyvättemagikern är överlägsen sina bröder, ty han har upptäckt de mörka konsterna och den kunskap som en gång kläcktes i Saurons och hans herre Morgoths vidriga hålor. Efter att i många år ha studerat i ljuset av ett mörkt ljus låga är han förvisso en mäktig trollkarl. Han har bara besegrats en enda gång, när greve Tatharim för sju år sedan berövade honom tre lojala tjänare och släktingar. Han har svurit att hämnas, och för en dyvätte är detta inget tomt hot.

En 'vanlig' dyvätte är en kraftfull motståndare och dyvättemagikern är ännu starkare. Det är inte bara det att han är starkare i anfall, utan han kan även använda ett flertal besvärjelselistor och några magiska föremål som beskrivs nedan. Några av dessa besvärjelselistor är märkta 'ond', d. v. s. de vänds och får motsatt effekt. Sålunda blir t. ex. Rena vatten i stället Förorena vatten, och Låka 50 blir Skada 50. Givetvis kan dessa omvända besvärjelser motstås när de vänds. Dyvätten har två särskilda angrepp. För det första kan han närhelst någon av rollpersonerna ser honom för ett ögonblick avslöja sin 'sanna' skepnad, något som motsvarar en 4:e nivåns Skräckattack (se Gastar i SRR; EDD: slå på Skräcktabellen). För det andra, om dyvättens Grepp (Gp-attack) lyckas, utsätts offret för dyvättens hypnotiska blick och måste stå emot en 12:e nivåns Transbesvärjelse (SRR: fungerar som Fasthållning, fast offret kan inte röra sig alls; EDD: PARALYSERING). När han väl befinner sig i trans kommer dyvätten att suga ut hans blod i en takt av 2–20 SP/SR i 1–10 SR. Om offret motstår transen får han dock försöka bryta sig loss, men dyvätten kommer att försöka angripa honom med besvärjelser med räckvidden Beröring.

**Färdigheter (SRR):** Smyga/Gömma sig 75, Simma 75, Riktade besvärjelser 60, Vanliga besvärjelser 36, Anfall bakifrån <10 nivåer>

**Färdigheter (EDD):** Smyga 15, Gömma sig 15, Simma B4

**Språk:** Morbeth (5)

**Besvärjelselistor (SRR):** Handens kraft, Vattnets lag (ond), Ytans väg (ond), Skydd (ond), Ljudets och ljusets väg

**Besvärjelser (EDD):** Nekromanti 18, Elementarmagi 3, Mentalism 6, Animism 15, SMÄRTA S10, LIVS-UTTÖMNING S1, BESUDLA S20, RÄDSLÅ S2, TERROR S1, MÖRKER S20, ELD S10, KÖLD S10, LYFT S1, SKYDD S20, DIMMA S20

**Föremål:** Dolk +15; se nedan

**Ålskinnskappa (SRR)** — +10 FB, +10 Smyga/Gömma sig i sankmark, Blixtpansar 1 gång/dag i 15 SR — skyddar mot allt naturligt ljus- och elektricitet, +20 på Motståndsslag mot alla ljus- och elektricitetsbesvärjelser, som dessutom bara gör halv skada; Allvarliga skador blir en 1 grad lägre.

**Ålskinnskappa (EDD)** — abs 2, +2 CL på Smyga och Gömma sig i sankmark, BLIXTPANSAR 1 gång/dag i 30 SR — skyddar mot allt naturligt ljus- och elektricitet, +20 på Motståndsslag mot alla ljus- och energibesvärjelser, som dessutom bara gör halv skada.

**Sex bronsnålar (SRR)** — x2 kraftpoängsföremål. Måste stickas in i kroppen på vissa punkter och sitta kvar medan man återfår kraftpoäng. Slå varje gång för Använda magiska föremål och följ resultatet för varje nåls skada enligt följande tabell:

Misslyckande	1–6 SP
Delvis lyckat	1–4 SP
Nästan lyckat	1–3 SP
Lyckat	1 SP
Fullständigt lyckat	ingen skada

**Sex bronsnålar (EDD)** — dubblar användarens PSY. Måste stickas in i kroppen på vissa punkter och sitta kvar medan man återfår PSY. Slå varje gång ett färdighetsslag i Elementarmagi och följ resultatet för varje nåls skada enligt följande tabell:

Fummel	1–4 KP
Misslyckat	1–3 KP
Lyckat	1–2 KP
Särskilt	1 KP
Perfekt	ingen skada

**Vorgûdils svarta stav (SRR)** — en 120 cm lång svartnad stav med Hoppa 5 ggr/dag (staven måste användas som hoppstav), Dimma 2 ggr/dag, avfyrar även ett Röknät på kommando — detta fungerar som ett vanligt nät (+20 AB). Om nätet misslyckas med att snärja sitt offer med en Allvarlig skada upplöses det nästa SR; annars kan det stanna kvar i upp till 10 SR efter kastarens önskemål. Så länge offret är snärjt i nätet kan han inte röra sig alls. Man kan bara ha ett nät åt gången, så ett nytt kan inte avfyras om det första fortfarande håller fast någon.

**Vorgûdils svarta stav (EDD)** — en 120 cm lång svartnad stav som ger SPRÅNG E4 5 ggr/dag (staven måste användas som hoppstav); DIMMA E1 2 ggr/dag; avfyrar även ett Röknät på kommando —



detta fungerar som ett vanligt nät (CL: 14, ingen skada). Om nätet misslyckas med att snärja sitt offer (20% chans) upplöses det nästa SR; annars kan det stanna kvar i upp till 20 SR efter kastarens önskemål. Så länge offret är snärjt i nätet kan han inte röra sig alls. Man kan bara ha ett nät åt gången, så ett nytt kan inte avfyras om det första fortfarande håller fast någon.

#### GREVINNAN TATHARIM

Grevinnan Eariel Tatharims tidigare liv har beskrivits på annan plats. Hon är en attraktiv halvalv (S. "Peredhel") som valt att bli dödlig för sin makes skull. Efter som han är en högättad dúnadan kunde hon räkna med ett långt och lyckligt liv — åtminstone fram till greve Tatharims sammandrabbning med dyvättemagikern. Eariel har bönfallit sin make att låta henne hjälpa honom och hävdat att de tillsammans skulle kunna besegra anden som lagt denna förbannelse på honom. Tatharim är dock alltför bekymrad för hennes säkerhet, och hans självförtroende har försvagats, både av de regelbundna förvandlingarna och av det smärtsamma minnet av nederlaget. Hon kan inte säga någonting som kan få honom att ändra åsikt.

**NOT:** När han förvandlades till svan förlorade Tatharim sitt födelsesvärd och sin magiska rustning.

Grevinnan Tatharim ägnar därför sin tid åt sömnad och musik, eller också rider hon ut på heden och jagar med sina falkar. Hon är mycket skicklig i de färdigheter som förväntas av adelsdamer, men besitter också hemligare kunskaper som hon lär sig genom att korrespondera med en av Gondors mästarbarder i Minas Ithil. Eariel har vid detta tillfälle en sista hemlighet: hon är gravid och bär greve Tatharims barn. Hon är dock bara i tredje månaden, så hennes tillstånd är inte klart synligt, men hon kommer att vara mycket försiktig.

**Färdigheter (SRR):** Rida 73, Smyga/Gömma sig 73, Läsa runor 68, Simma 53, Falkenteri 50, Musik 50, Spåra 48, Iakttagelseförmåga 48, Använda magiska föremål 43, Brodera 40, Klättra 38, Riktade besvärjelser 28, Ledarskap och inflytande 25, Vanliga besvärjelser 8

**Färdigheter (EDD):** Rida 15, Smyga 15, Gömma sig 15, Simma B3, Djurträning (fåglar) 10, Sjunga & spela B3, Spåra 10, Upptäcka fara 10, Finna dolda ting 10, Hantverk (broderi) B2, Klättra 8, Övertala 5

**Språk:** Sindarin (5), Väströna (5), Quenya (5), Adûnaiska (4), Bethauriska (3), Eothrik (3), Atliduk (3)

**Besvärjelselistor (SRR):** Kunskapens väg, Bindande sånger, Besvärjelsens väg, Själens kraft

**Föremål (SRR):** Runbok — 27 sidor, de första 24 är 1–3 nivåns besvärjelser från varje magiker-besvärjelselista (25% chans att en specifik runa redan använts), sista 3 sidorna ger +30% åt den som försöker lära sig besvärjelselistan Besvärjelsens väg; Elddon — ask av koppar och silver som kan lägga Träbrand 2 ggr/dag, tillverkad av dvärgar; elfenbenshand — utsirad, mycket vacker hand i naturlig storlek som kan hela sår genom att beröra dem (Hela 10 4 ggr/dag eller Regenerera 1 en gång/dag).

**Föremål (EDD):** Runbok — 27 sidor, de första 24 tillåter en läsare att lägga alla elementarmagiska

#### Grevinnan Tatharim



besvärjelser med skolvärde 1–10 1 gång (25% chans att en specifik besvärjelse redan är använd), läsandet av de sista 3 sidorna halverar kostnaden i bakgrunds- eller erfarenhetspoäng för den som försöker lära sig besvärjelsen ANTIMAGI; Elddon — ask av koppar och silver som kan tända eld på en brasa 2 ggr/dag, tillverkad av dvärgar; elfenbenshand — utsirad, mycket vacker hand i naturlig storlek som kan hela sår genom att beröra dem (HELA E2 4 ggr/dag).

#### NAURDIL VÄPNAREN

Väpnaren är en boklörd utbygdsjägare från Ithilien, en gång greve Tatharims äldre följeslagare som utbildade den unge Bormegor i många av de färdigheter som krävs för ett äventyrligt liv. Han har nu åldrats och håret grånat, men på det hela taget är han vid god vigör. Hans främsta problem är en förbannelse som honom ovetande lades på honom av en kvinna som han inte insåg att han försmått. Naurdil blir lätt panikslagen och flyr i varje läge där hans person hotas, om han inte klarar ett MS mot en tolfte nivåns besvärjelse. Naurdil tror att han bara lider av minnesluckor och minns efteråt ingenting av panikögonblicket. Han kommer inte att medge för någon att han lider av dessa panikanfall och har blivit mycket skicklig i att dölja sin svaghet. Naurdil insisterar nu på att få agera på egen hand eller också att inte göra någonting alls. Väpnaren har ansvar för Barad Tathren, där han är både kvartermästare och befälhavare.

**Färdigheter (SRR):** Spåra 80, Rodd 60, Simma 50, Iakttagelseförmåga 45, Rida 45, Klättra 40, Naturhistoria 40, Smyga/Gömma sig 40

**Färdigheter (EDD):** Spåra 16, Kanot 12, Simma B3, Finna dolda ting 9, Upptäcka fara 9, Rida 9, Klättra 8, Historia 8, Smyga 8, Gömma sig 8

**Språk:** Väströna (5), Adûnaiska (4), Sindarin (4), Quenya (1)

**Besvärjelselistor (SRR):** Ytans väg, Naturens skydd



**Besvärjelser (EDD):** Animism 12, Illusionism 5, HELA S5, DUNKEL S15, RÖRA SIG LJUDLÖST S2

**Föremål:** Sammansatt båge +10 (av stål), icke-magisk. (EDD: +2 på skada)

#### GILWEN, IDRIL, NANYA

Grevinnan Tatharims tjänstekvinnor är alla mycket söta och hängivna Eariel. De brinner självfallet av nyfikenhet över varför deras härskare och härskarinna bara umgås en natt i veckan, men än så länge har de inte kunnat upptäcka varför. Alla tre kommer från Osgiliath där de är yngsta döttrar i välbärgade familjer (de kommer ur enklare dúnadan-bakgrund) och alla har de långt mörkt hår. Eftersom de också klär sig ganska lika, är det svårt för andra att skilja dem åt. Alla tre blir uppspelade över att se någon ny på slottet och kommer att tävla om att dra till sig uppmärksamhet.

**Färdigheter (SRR):** Dans eller Musik 35, Sång eller Skådespel 30, Hantverk 30 (t. ex. sömnad eller matlagning), Rida 25

**Färdigheter (EDD):** Sjunga & spela B2, Hantverk B2 (t. ex. sömnad eller matlagning), Rida 5

**Språk:** Väströna (5), Sindarin (4), Adûnaiska (3)

#### ATANO, DAIRUIN, TELETHAL, LITH

Väpnaren Naurdils fyra män är ofrälse dúnedain som rekryterats i Anórien och Dor Rhúnen. De tjänstgör bara ett år innan de är fria från sin tjänst men några har bett att få förlängd tjänstgöring. Furst Tatharim betalar väl för att hans maka skall vara skyddad, men de fyra tjänstgör även som borgens stab och ser efter hästarna, tillhandahåller förråd, städar och underhåller borgen. Dessa uppgifter gör att männen är upptagna hela tiden, och de har en fridag i veckan, under vilken de har rätt att gå och jaga eller göra vad de vill. Naurdil Väpnaren kallar dem delvis på skämt för "svanriddarna" eftersom deras herre av någon anledning kräver att alla skall svära en ed att aldrig dräpa någon svan i deltat.

Männen har slät, ljus hy och mörkt hår, och de bär uniformer av mörkblått och silver, med mjuk läderrustning. Var och en bär ett särskilt *eket* (kortsvärd) som han efter avslutad tjänst får behålla som bonus.

Dauruin är en riktigt stilig ung man som legat med både Gilwen och Nanya; detta har gjort Atano mycket svartsjuk och de båda talar sällan med varandra, men annars kommer männen väl överens.

**Färdigheter (SRR):** Rida 30, Simma 20, Rodd eller Jaga 20

**Färdigheter (EDD):** Rida 6, Simma B1, Kanot eller Jaga 4

**Språk:** Väströna (5), Sindarin eller Eothrik (3), Adûnaiska eller Sagathig (2)

**Föremål:** Eket (kortsvärd) +5 (EDD: +1 på CL och skada)

#### HÚWO

Húwo är en intelligent uggle (en farithron eller kortörad uggle) som bor kring Sumpmarkens bryn och som varje dag ger sig ut på jakt i träsket. Till skillnad mot andra ugglor är farithryn inga nattdjur, och de kan även tala med andra intelligenta varelser, såsom män och alver. Trots att de har ett eget språk, talar de lite Sindarin (1 eller 2). Húwo är särskilt nyfiken på män-

niskor och nalkas dem alltid vänskapligt sinnad, i synnerhet om han känner på sig att de använder magi. Om rollpersonerna erbjuder honom färskt kött eller kanske några levande sorkar, kommer han att fästa sig vid dem. Húwo känner till en hel del om träsket och kan komma att hjälpa dem, nu eller senare, genom att leda dem rätt om de gått vilse, genom att tala om för dem hur de skall hitta något eller någon (t. ex. Josherë), eller genom att hjälpa dem spåra dyvättemagikern. Húwo dyker framför allt upp när rollpersonerna helt saknar uppslag om vad de skall göra härnäst.

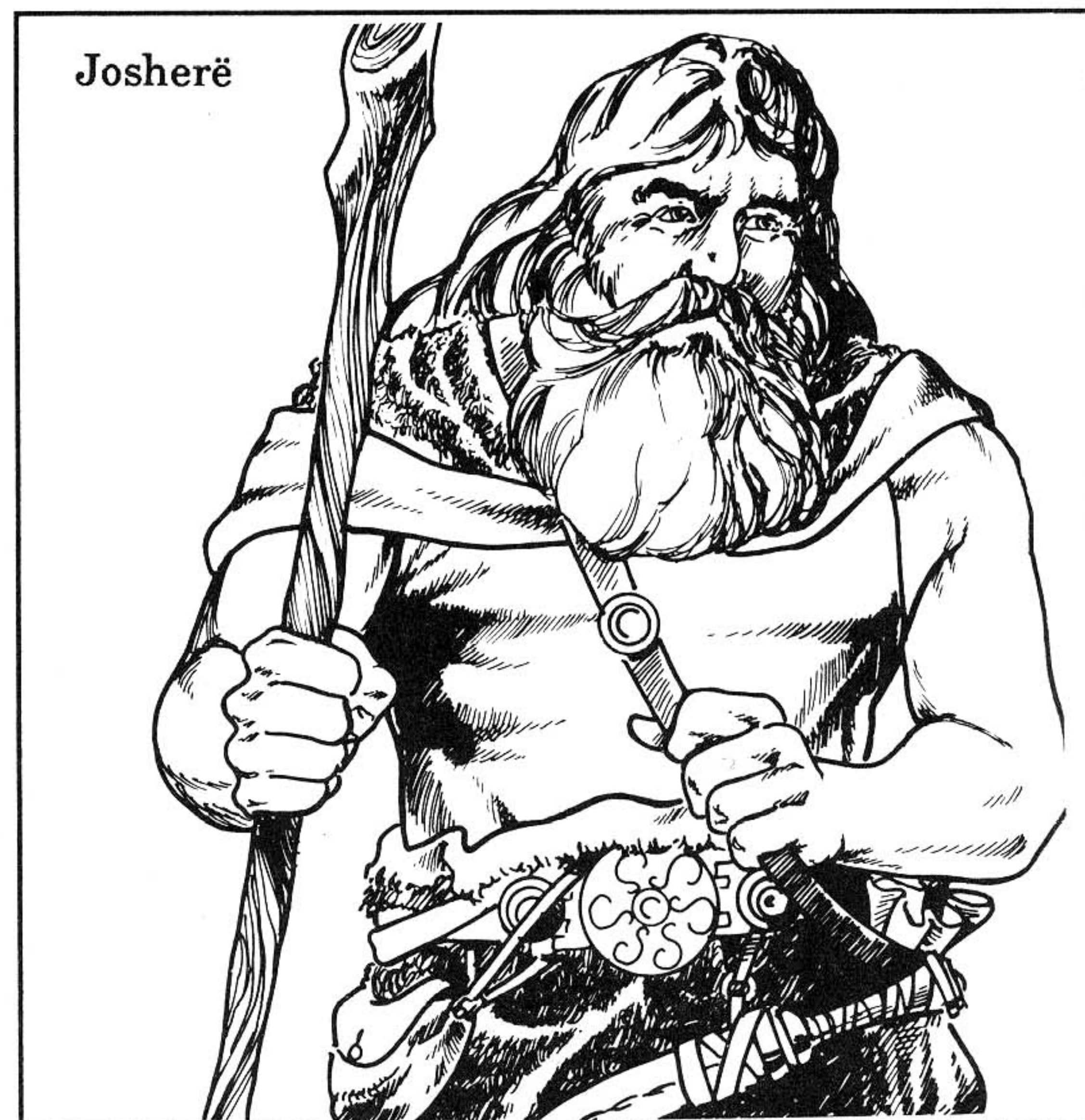
**Färdigheter (SRR):** Iakttagelseförmåga 75 (100 i gryning/skymning), Spåra 60, Smyga 60, Gömma sig 50

**Färdigheter (EDD):** Upptäcka fara 15 (20 i gryning/skymning), Finna dolda ting 15 (20 i gryning/skymning), Spåra 12, Smyga 12, Gömma sig 10

**Språk:** Beth-i-farithryn (farithron-språket) (4), Sindarin (2)

#### JOSHERÉ

Josherë är en träskbo som färdas kring Ethir Onodló i en magisk, täckt fiskebåt (rör sig av sig själv, bär 125 kilo), som framför allt påminner om ett jättelikt val-



nötsskal. Han är gammal och besitter en stor mängd kunskap och insikt om marsklanderna, och han är också en kraftfull animist. Till det yttre är han mycket hårig — han har ett långt, stripigt skägg och tjockt, tovtigt hår i en buskig grå man — och han bär skinn och hudar. De flesta skulle betrakta honom som fullständigt vansinnig. Om han möter rollpersonerna är det mycket troligt att han kommer att vara vänlig och hjälpsam om de antingen ger honom gåvor i form av örter eller magi eller lovar att hjälpa träskmännen eller Ethir Onodlós fauna.

**NOT:** Sådana löften kan bindas med en ed, varvid den som bryter eden drabbas av en 9 nivåns förbannelse om MS misslyckas. Eden kräver 9 kraftpoäng från Josherë eller RPna. Alternativt kan rollpersonerna försöka sig på ett Inflytandeslag, som blir Mycket Svårt (-20).



Josherës språk är ofta svårbegripligt och han kan bli irriterad om han måste upprepa sig själv hela tiden. Om han verkligen blir sur eller om han angrips, kommer han att tillkalla sina "marskvänner" för att driva bort eller uppehålla angriparna medan han undkommer.

**Färdigheter (SRR):** Iakttagelseförmåga 60, Väderförutsägelse 55, Stjärnskådande 55, Samla föda 55, Vanliga besvärjelser 18

**Färdigheter (EDD):** Upptäcka fara 12, Finna dolda ting 12, Väderförutsägelse 11, Navigera 11, Överlevnad (träsk) 15

**Språk:** Ninnelen (5), Väströna (5), Sindarin (5)

**Besvärjelselistor (SRR):** Upptäckandets konst, Ytans väg, Benens och musklernas väg, Blodets väg, Rening, Naturkunskap, Växternas herre, Djurens herre, Riktad flödesmagi

**Besvärjelser (EDD):** Animism 19, Nekromanti 11, FINNA VATTEN S20, RENA S20, VÄDERFÖRUTSÄGELSE S20, VINDKONTROLL S5, HELA S35, DIMMA S20, SNABBVÄX S20, TILLKALLA och TALAMED VARELSE (alla utom växter) S10, TALA MED och KONTROLLERA VÄXTER S20, VARSEBLIVNING S10, TALA MED DÖD S1

**Föremål:** Förråd av alla användbara örter (chans på 75 ± svårighetsgrad)

## 9.3 OMRÅDET

### 9.3.1 PLATSER KRING BARAD TATHREN

#### 1. BARAD TATHREN.

**a Borgen.** Borgen beskrivs i detalj i nästa avsnitt.

**b Bro och porthus.** Bron från porthuset till borgen är byggd av sammanfogad sandsten, omkring 20 meter lång. Den välver sig i två bågar, låga och smäckra, med en bropelare i sjön som stöd. Nedanför bron ligger två roddbåtar förtöjda. Porthuset består av två runda torn, vart och ett med 5 meters diameter och 11 meter högt. I anknytning till södra tornet står ett stall. Tornen förbinds av en spetsbåge. Mellan tornen finns två fällgallerliknande portar, båda 1,5 meter breda och 4 meter höga, av järnskott timmer som spetsats både uppe och nere. Portarna är låsta med en stor nyckel. Detta lås är Mycket Svårt (−30) att dyrka upp. Varje porthus består av en bottenvåning och en övervåning. Norra tornets övervåning är en vaktstuga och i dess bottenvåning finns ett lagerrum och en trång verkstadsbod. Det södra tornets övervåning består av en länga (för grevinnans jaktfåglar) och bottenvåningen består av ett foderrum och lager för de angränsande stallen. I stenstallarna står åtta hästar.

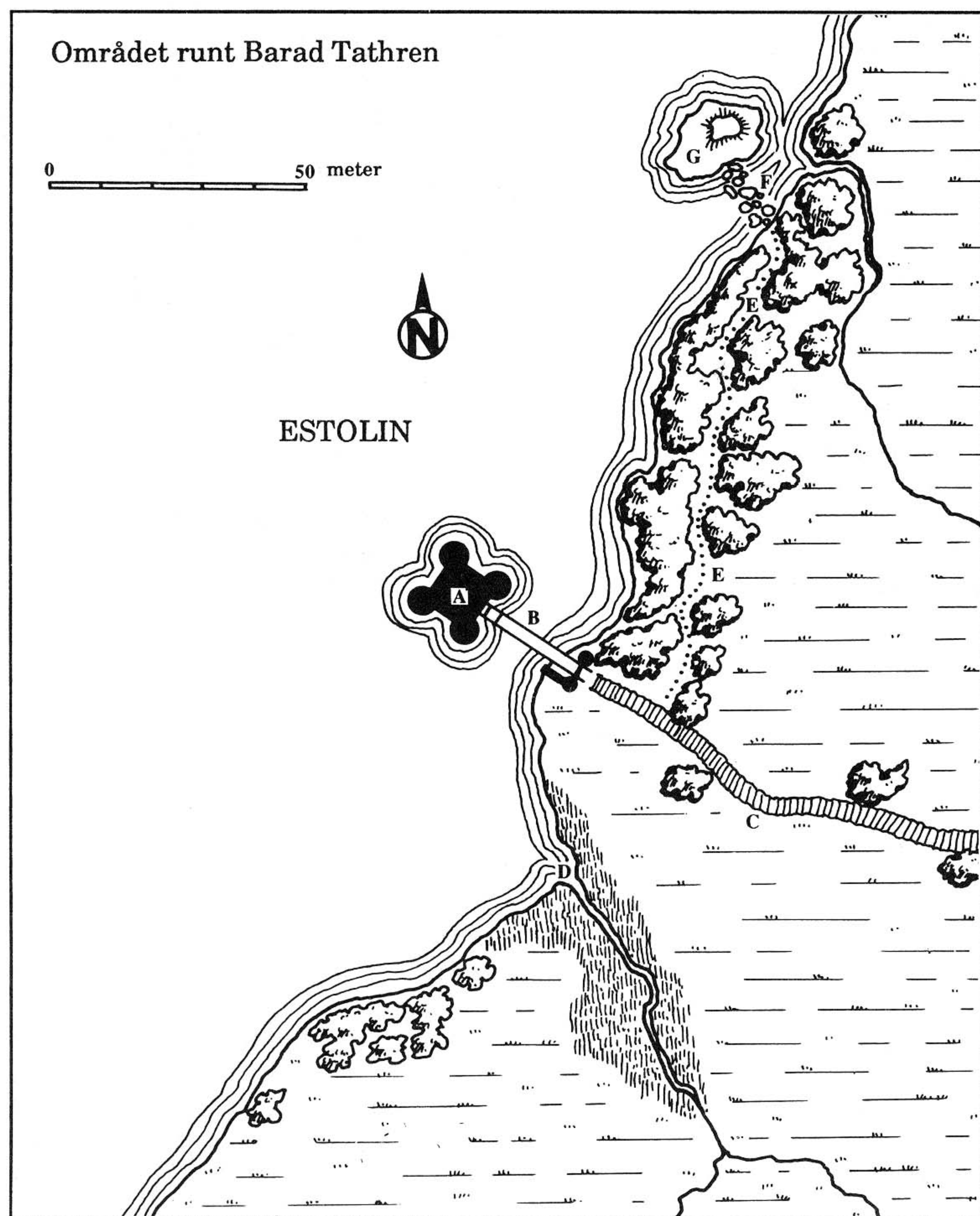
**c Brovägen.** Vägen är tillverkad av upphuggna trädstammar och krossad sandsten och en fast och säker väg för hästar och fotgängare. Den är omkring 5 meter bred.

**d Bäck och vassdunge.** Denna lisgarath består av fritt vatten med högt växande vass och buskar. Den besöks ofta av tranor och hägrar.

**e Pilträdsdunge.** Det växer en hel del pilträd längs kusten; marken är fast och mellan träden löper en stig, utmärkt av små vita stenar.

**f Vadstenar.** Här har breda, platta mångfärgade stenar lagts ut för att göra det möjligt att torrsodd ta sig över till en liten ö. Stenarna är utlagda i zick-zack.

**g Haudh-en-Naug.** Borgens invånare kallar denna lilla ö Tollin Naug (S. "Dvärgaön"). Här finns en liten hög, grav för en av Hallis följeslagare som dog av ett giftigt ormbett medan han arbetade med slottet. Här begravdes han och en Haudh (S. "Gravhög") restes över honom; nu är det en favoritplats att tillbringa varma sommareftermiddagar på. Ingen sten utmärker graven och dvärgen begravdes utan några värdesaker.





## 2. ESTOLIN

Estolin (S. "Fridfulla sjön") fick detta namn av Eariel när hon första gången såg den, och sjön har kallats så sedan dess. Den delas större delen av året av en platt udde. Den är omkring 1,5 kilometer lång och knappt 1 kilometer bred. På vintern fryser den till i flera månader, då den för det mesta är ganska grund, och borgens invånare tycker om att åka skridskor på dess glatta yta. Det finns inte så mycket fisk i sjön, men tillräckligt mycket för att livnära ganska många fåglar och andra varelser, både i sjön och kring dess stränder, såsom utter och kärrhök. Sjöns djupaste ränna sammanbinder dess båda utlopp i norr och söder och går längs sjöns östra sida, förbi borgen.

## 3. TOL FARENIR

Mitt i sjöns norra halva ligger Tol Farenir (S. "Kärrhök-sjön"), som är nästan 200 meter lång och 120 meter bred på sin bredaste punkt. Ön består av en stenhöjd lik den som Barad Tathren är byggd på, ehuru avsevärt större. Den reser sig ända upp till 10 meter i mitten och jorden ger näring åt ett fåtal sykamorer. I dessas grenar bygger flera par kärrhökar och andra rovfåglar sina bon. Deras bon ligger här för att de skall kunna undvika varelser som plundrar deras bon på ägg. Kärrhökarna utgör en anslående syn när de fiskar.

## 4. PILTRÄDEN

Pilträdsdungarna som kantar den östra stranden är trevliga och ger bättre fotfäste än träskens runtomkring, som är sank och förrädiska. Pilträdsrötterna bildar en tät massa som täcks av gräs och mossor även där marken under dem är helt indränkt. I snåren växer ett flertal nyttiga örter och svampar. Inne i Sumplandet finns andra pilträdsdungar av ett helt annat slag. Deras grenar hänger slappt ned mot marken och låter kvävande klängväxter och fuktigt gräs klättra upp och hänga ned i tentakler; marken under dem suger och gungar och ljuset från skyn filtreras genom tjocka växter och svampaktiga blad och blir ett blått dunkel. Se upp för dessa dungar, ty de kan utgöra en hemvist för dyvättar och andra andar, och själva träden kan vara levande med ondskefullt sinne.

## 5. HUVUDFÄRA

Denna kanal gör en bred sväng och förbinder många av Sumplandets strömmar med Enn-Hír. Den är bred och mycket trögflytande och dess yta täcks oftast av sjögräs och näckrosor. Under dem ser man ofta stora, mörka skepnader röra sig...

## 6. VASSÖN

Denna ö där två vattendrag flyter samman är övervuxen av Sumpmarkens korta vasstrån som varje vår bär små grönvita blommor halvvägs upp längs den smala stammen. Ön undviks av ortsborna av två skäl: här finns många Lhyg

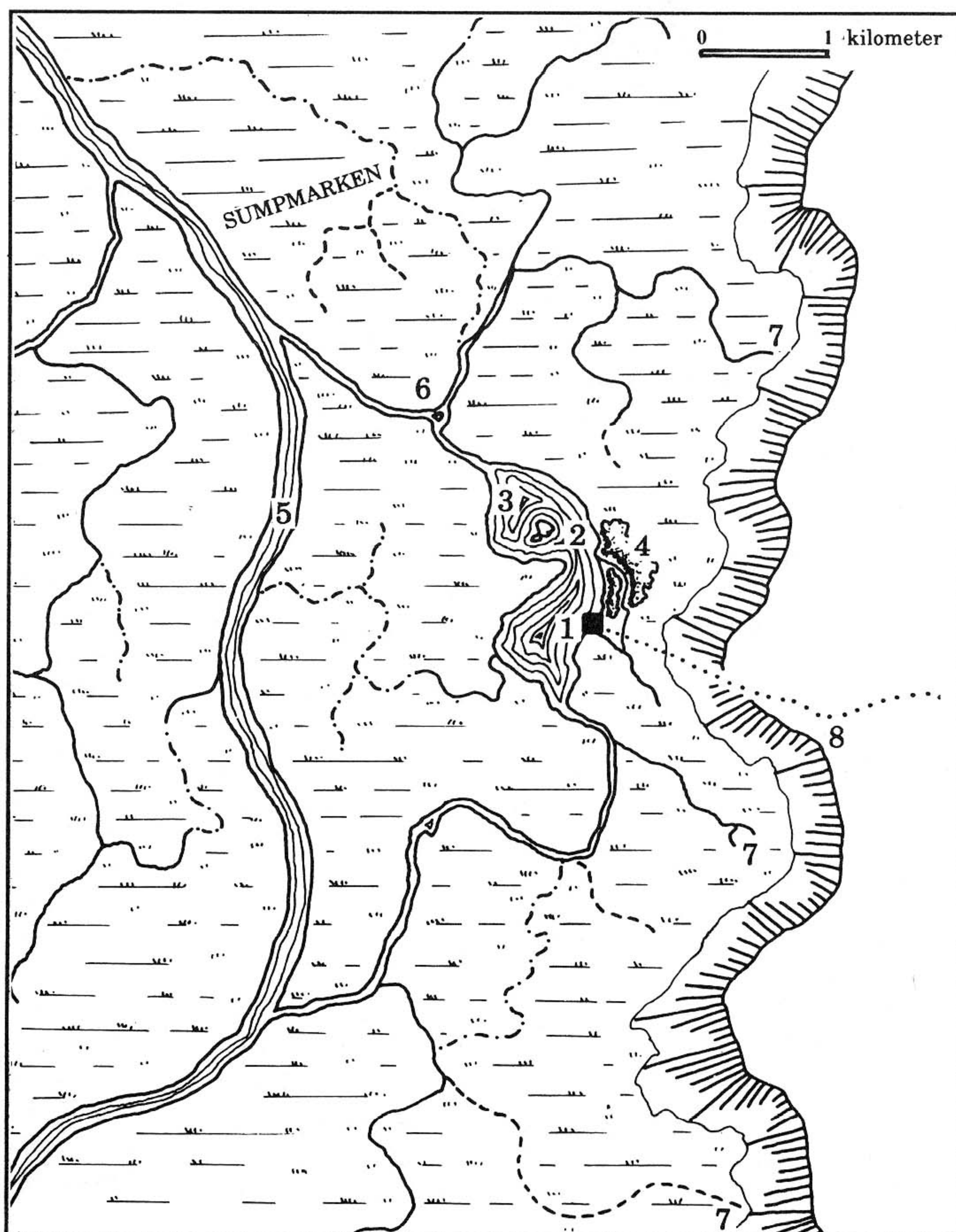
Loeg (S. "Träskhuggormar") i slingrande bon; och här finns svärmar av Huilókir (S. "Hummerbagge") i pappersliknande bon som hänger i vassen. Hummerbaggarna svärmar över allt som rör sig längs någondera vattendraget.

## 7. UTLOPPSHÅL

Vid dessa platser i träsket börjar landet att höja sig, i träskbrynet och vid foten av sandstensvallen. Vattendragen rinner ut i gölar och försvinner ned i underjordiska hål och sprickor, där det flyter vidare längs sandstenen och kommer på nytt fram vid vallens fot där de rinner ut i Anduin. Vissa påstår att en ras av vattenälvor bor under vallen i fuktiga grottor och bäckar. Berättelserna berättar om hur dessa andar månlösa nätter dök upp ur utloppshålorna för att förföra och snärja människor.

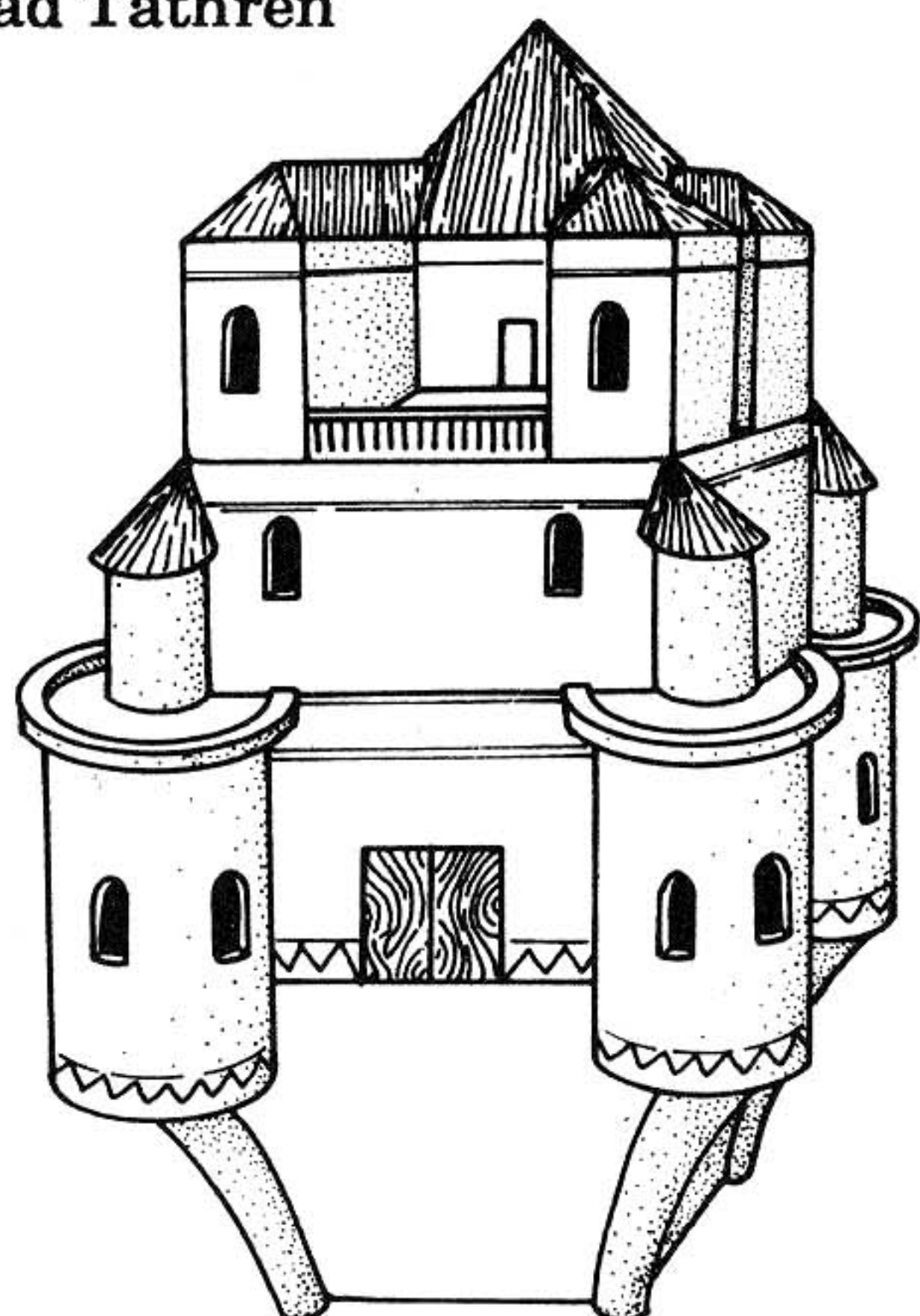
## 8. VALL

Sandstensvallen är ett resultat av en gammal spricka och de geologiska kataklysmerna i slutet av Första Åldern spärrade av Onodló och tvang floden att gräva ut nya kanaler och överge gamla, allt medan landet mellan kärret och träsket fylldes upp. Själva upplandet är väl dränerat och grästäckt med små dungar av al, björk och bok och sträckor av ljung och snårskog. Det är ett idealiskt jaktlandskap, med en mängd små däggdjur och viltfågel. Här bor några par gyllene örnar från Vita bergen.

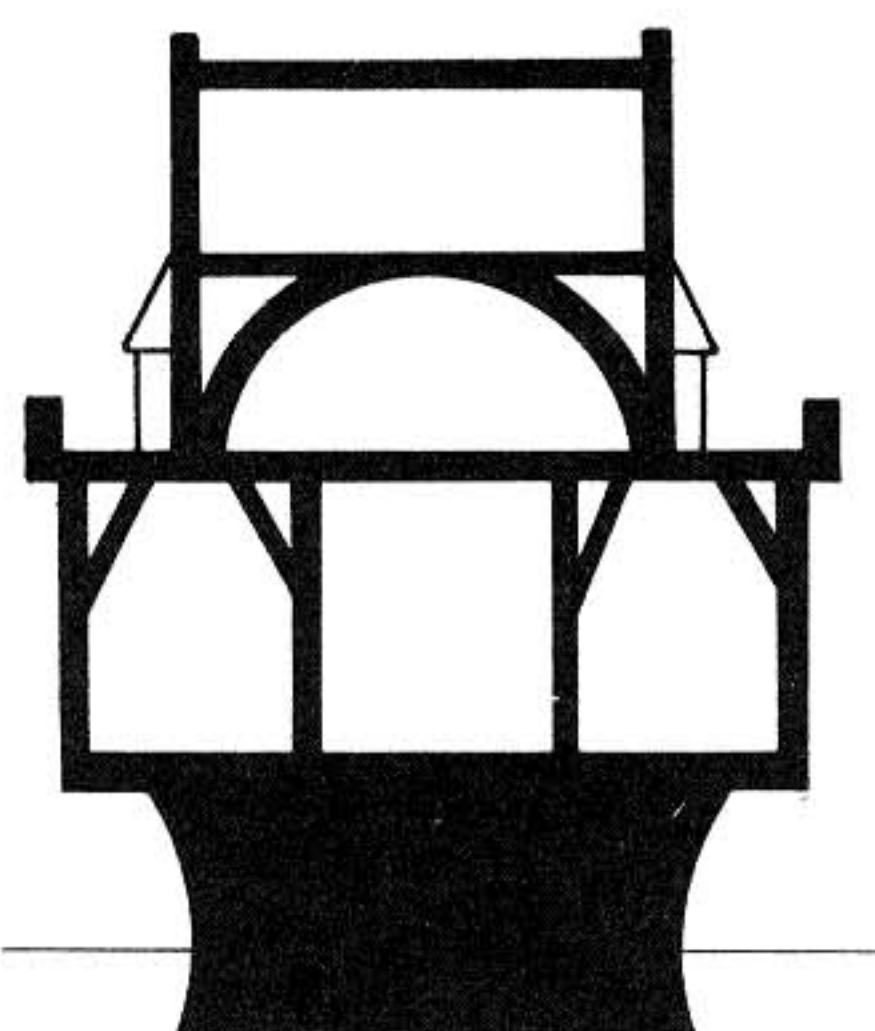




## Barad Tathren



Tvärsnitt



### 9.3.2 BESKRIVNING AV BARAD TATHREN

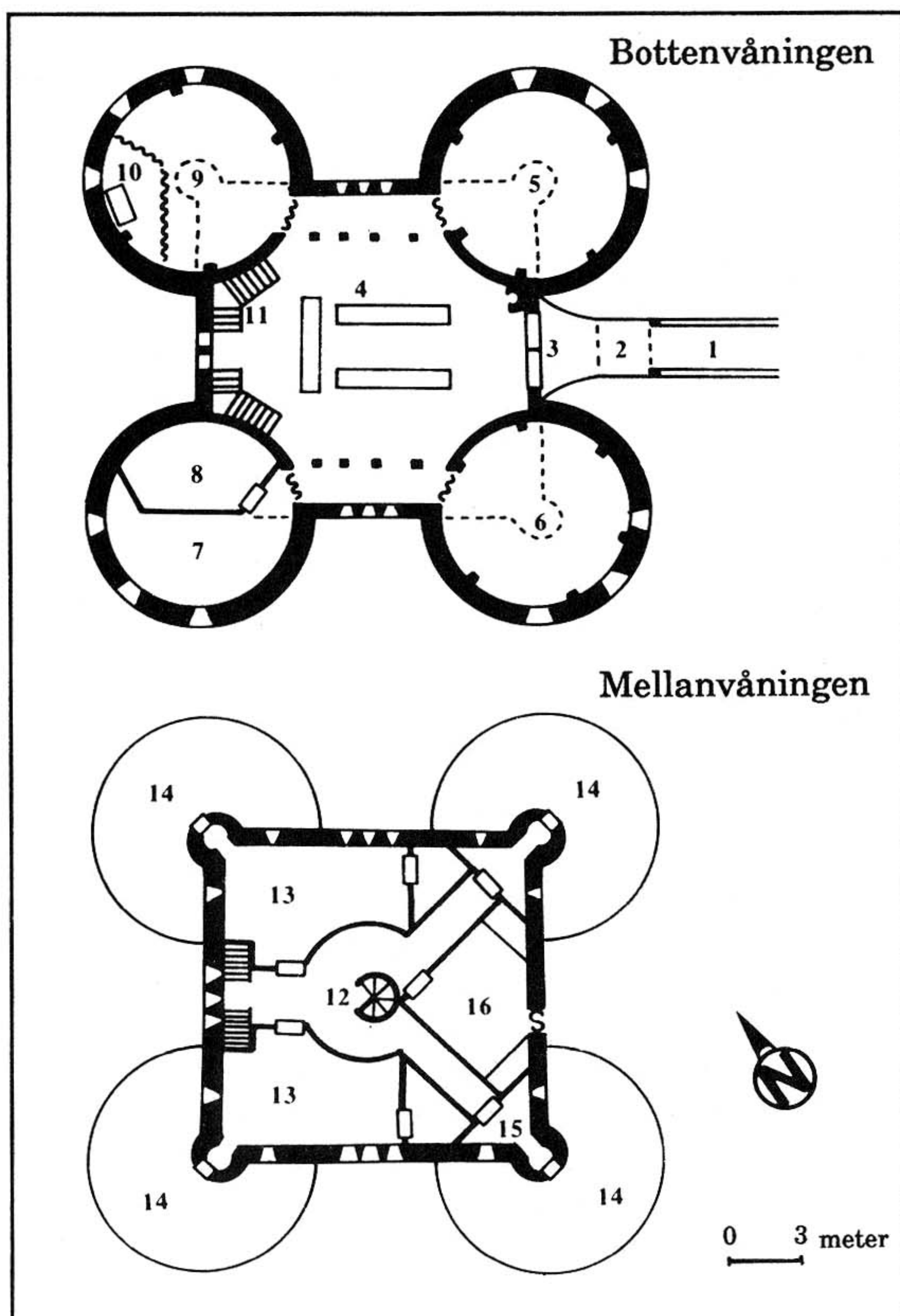
#### BOTTENVÅNING

- 1 **Bro.** Bron från porthuset vid stranden är strax över 20 meter lång och 2 meter bred. Detta smäckra spann kantas av en låg mur som kröns av en balustrad med snirkliga motiv. Vid brons ände står två pelare som kröns av silvermålade pilträd.
- 2 **Vindbrygga.** Vindbryggan är av trä och 2 x 2 meter stor. Dess gångjärn sitter på borgsidan, och den stiger när den manövreras med hjälp av en sinnrik dvärgmekanism som sköts inifrån slottet (bredvid porten, 3). Mekanismen använder en motvikt som sitter fast under bron, i stället för kedjor över den samma.
- 3 **Port.** Borgens imposanta infart består av ett par höga dörrar av blekt pilträ, var och en 30 cm tjock. I varje dörr finns ett litet titthål. De kan både låsas och reglas från insidan. Till vänster om porten finns i ett stenhus en vinsch och en stälkedja som höjer eller sänker vindbryggan. Dörrarna är utsirade med ett zick-zack-mönster.
- 4 **Stora Salen.** Bottenvåningens mitt domineras av denna sal. Längs båda sidor löper korta valvgångar med öppningar till hörntornen som är förhängda med rika gobelänger i guld, rubinrött och grönt. Här står tre bord kring en eldstad och möjlighet att placera upp till tjugotvå gäster förutom fursten och

hans dam, vilka sitter i stora stolar med tronhimmel. Alla möbler är smyckade med pilträslöv och enkla, utsirade linjer. Två ljuskronor hänger ned från det 9 meter höga taket. Taket är välvt och har åtta spann som bär de övre våningarnas vikt. All servis förvaras i kistor under den dubbla trappan.

- 5 **Östra tornet.** Det finns fyra hörntorn som på sinnrikt ritade fundament sträcker sig ut över sjön. De runda tornen har sexkantiga valv på insidan för att bära upp centraltornets vikt uppifrån. Det finns alltså sex bärande pelare kring väggarna, vilka alla sträcker sig upp och möts i mitten med taket mellan sig. Östra tornet är Morgonrummet, där morgonljuset skiner in, och det är möblerat i klart orange och cerise, med två små bord, ett frukostbord, ett otal stolar och arbetskorgar — ty morgonen är den tid då borgens damer försöker göra undan alla uppgifter för att ha eftermiddagen fri för nöjen.
- 6 **Södra tornet.** Detta tron är dagrummet, möblerat i ljust trä och svala schatteringar av blått, grönt och sandgult. På vintern värms det upp av en ordentlig brasa; på sommaren svalkas det av sidengardiner som dras för fönstren. Här finns brodyrramar, musikinstrument, bekväma stolar, småbord med spel och skrivmaterial, stora mässingsbord och frukt-skålar och behållare med drycker.
- 7 **Västra tornet.** Detta tron har delats för att ge två rum. Aftonrummet är vackert inrett i brunrött och rött och matt skärt så att det perfekt fångar upp den nedåtgående solens strålar över sjön och träsket. Vackra kvällar är utsikten förvisso enastående. Vissa nätter tycks träsket blossa upp i färg och solen sänker sig omständligt ned i kärret medan fågelflockar flyger fram och tillbaka därovan.
- 8 **Förråd.** Resten av tornet har delats av för att ge plats åt ett förrådsrum där det finns allt som borgens invånare kan behöva, från verktyg till råmaterial, från mat till timmer, från vin till vax.
- 9 **Norra tornet.** Detta torn ser också ut över sjön. Det är mycket enklare inrett, med vitmenade väggar och mörkt, kantigt möblemang. Här bor Naurdil Väpnaren tillsammans med borgens fyra följesmän. Varje följesman har en säng och ett skåp, en kista för sina personliga tillhörigheter och en stor garderob där de har sina vapen och sin rustning.
- 10 **Naurdil Väpnarens rum.** Detta 'rum' är bara avskilt från det runda rummet genom draperier som utgör det annars enkla rummets enda färgklick. Draperierna avbildar Isildurs seger vid Barad-Dûr och Elendils och Gil-Galads fall. I Naurdils rum finns en god säng och ett skrivbord (för arbete med borgens arkiv), en länstol och ett lågt bord med en kristallkaraff och bägare som Eariel gav honom ett år, en herrbetjänt och en garderob och en särskild ställning för hans rustning och livré. Naurdil har en liten personlig skatt (en järnlåda med 2 små lås som innehåller 350 gs och 600 ss).
- 11 **Trappa.** Dubbeltrappan till mellanvåningen sveper imponerande upp utan vare sig stöd underifrån eller räcke. Stegen sticker helt enkelt ut från väggen, uthuggna av samma stenblock. Under trappan lyser ett dubbelfönster med målat glas upp stora salens bord.





#### MELLANVÅNINGEN

- 12 Plattform.** Trappan slutar i en Y-formad gång som förbinder den med spiraltrappan och de södra och östra tornbalkongerna. Golvet är av sten, och väggarna är vitmenade och infattade med lampor och ljusstakar för att lysa upp på natten.
- 13 Gästrum.** Dessa sängkammare är elegant inredda för eventuella gäster som kan tänkas komma på besök — i och för sig en sällsynt händelse. I var och en finns två dubbelsängar, stolar, en eldstad, glasinfattade fönster som släpper in ordentligt med ljus, mattor över hela golvet och tavlor som hänger på väggarna. I var och en finns dessutom ett privat tvätttrum och en toalett bakom en trävägg. Rummen kan inredas med blommor och grönt om besökare väntas och frukt och dryck kommer då att ställas på rosenträdorden.
- 14 Tornbalkonger.** Högst upp på vart och ett av de runda tornen finns en trekvartscirkelformad balkong. Deras golv består av sinnrikt infattad sandsten och de har en meterhög mur med marmorbalustrad runt omkring, med en grund slingermönstrad relief. På balkongerna står blommor i krukor och sturnor, och lätta möbler som kan bäras in och ställas undan i de angränsande rummen. Balkongerna har alla var sin elegant dörr av pilträ, formad som spetsvalv med hundtandsmotiv; dörrarna är i allmänhet låsta och nyckeln hänger innanför. Dessa lås är Medelsvåra ( $\pm 0$ ) att dyrka upp.
- 15 Förrum.** Dessa små rum syftar bara till att skydda mot kyliga vindar på vintern och utgöra ett litet

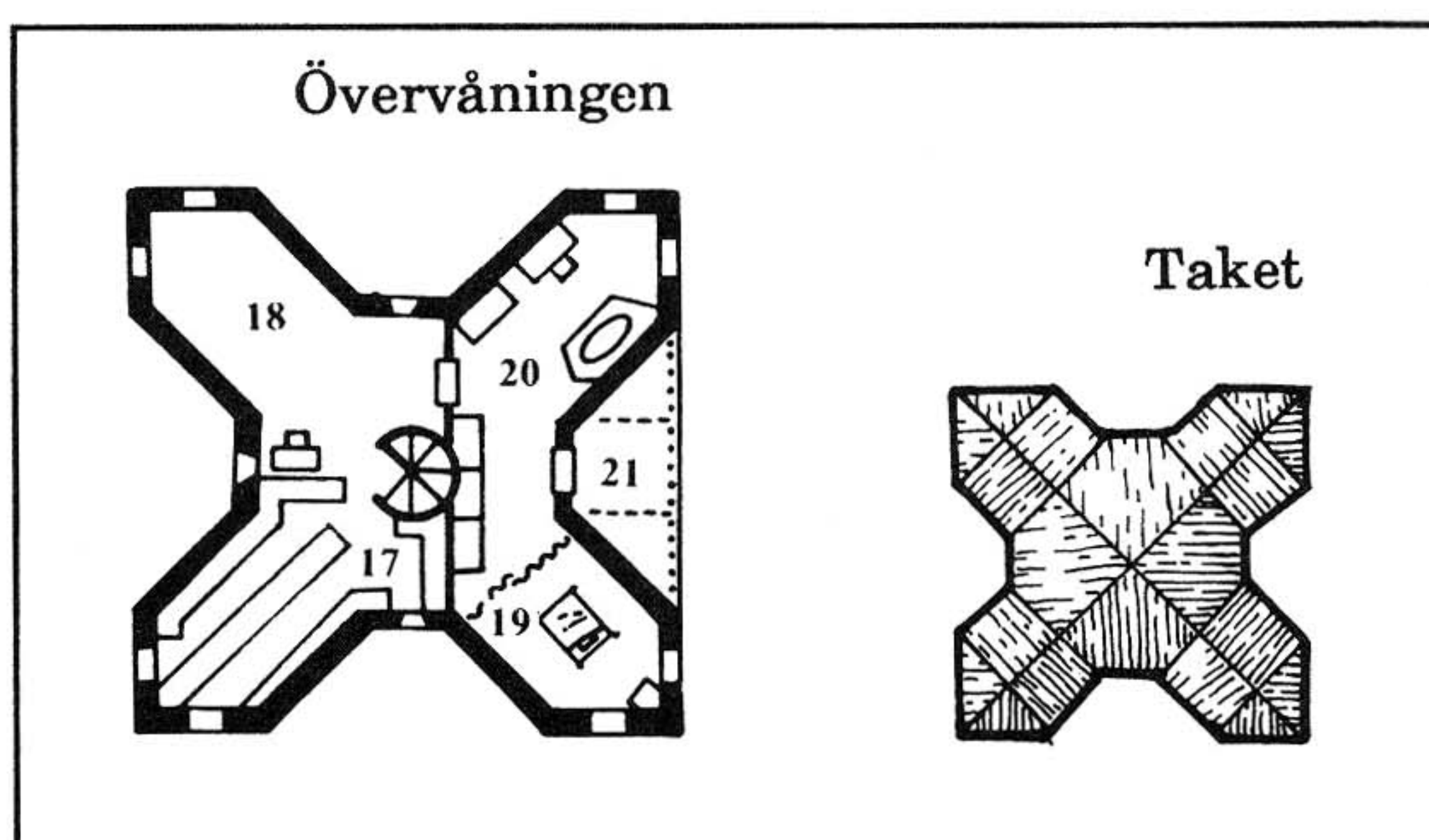
förvaringsutrymme för de lätta stolarna och liknande. Här hänger balkongdörrarnas nycklar.

- 16 Kök.** I detta rum finns en stor eldstad, en järnspis och en bakugn i väggen, liksom arbetsbänkar, diskbänk (och ett stort tvättkar) och hyllor där allehanda köksutrustning hänger eller står. Två jättelika skåp sträcker sig från golv till tak längs båda kortväggarna; i dem finns mängder av mat, eftersom förnödenheter sällan hämtas in utifrån. Förnödenheterna förs upp till köket med hjälp av block och talja som finns dolda i en lönndörr som sitter ovanför huvudporten (se 3 ovan). Denna dörr är osynlig från utsidan och kan bara öppnas från kökssidan.

**NOT:** Mellanvåningen är knappt 5 m hög.

#### ÖVERVÅNINGEN

- 17 Bibliotek.** Övervåningen kan bara nås genom spiraltrappan i mitten. Denna leder ut till två grenar i ett ljust och stort rum. Västra grenen består av det bibliotek som Tatharim och Eariel samlat ihop. Ännu är inte alla dess hyllor fulla. De flesta böckerna är historiska berättelser på vers och på prosa, några som ballader och sånger. Här finns också några böcker om naturhistoria, geografi och om andra kulturer. I ett lönnfack i bokhyllan nära trappan står Eariels böcker om Jordmagi, med listor över de besvärjelser hon lärt sig, och andra volymer som behandlar allmänna magiska frågor, såsom hur man uttalar besvärjelser, hur man använder magi som är låst i föremål och hur man skriver Turowar, de mäktiga runorna. Här förvaras Runboken, Parma-ne-Taith (se beskrivningen av Eariel).
- 18 Tomt rum.** Denna del av rummet har nyligen städats ut, officiellt därför att Eariel beslutat sig för att inreda det ordentligt som läsrum. I själva verket kommer hon snart att meddela sitt tjänstefolk att hon väntar barn och att hon vill inreda det som barnkammare. Här står ett stort skrivbord av alm till hjälp åt den som utnyttjar biblioteket.



- 19 Grevens och grevinnans kammare.** Denna halva av övervåningen är Tatharims och Eariels privata rum. Deras magnifika dubbelsäng, komplett med tronehimmel, står i södra delen, bakom gyllene sidendrapierier. Sängen är behängd med guldnät, och lakanen är av sammet och spets i blekt guld och silver. Längs varje vägg brinner fyra gyllene lampor med aromatisk olja och vid rummets kortände står ett skåp i lönnt trä med en spegel i gyllene ram. I skåpet finns ett otal föremål såsom dyrbara juveler, parfym, sidentyg med mera.



20 I denna del av **kammaren** står en jättelik tredelad garderob där grevparets dräkter och kläder hänger. Här står också ett toalettbord och två stolar, en bädd där en av tjänsteflickorna kan sova på natten om grevinnan Tatharim skulle behöva någonting, och en plattform av trä med ett förgyllt träbadkar och en vattenvärmare av mässing. På golvet ligger fotsdjupa gyllene och vita pälsar. En dörr med två glaspaneler leder ut till den övre balkongen. Denna dörr hålls låst och är väl infattad. Dess lås är Mycket Svårt (–30) att dyrka upp.

21 **Övre balkong.** Den övre balkongen är den lilla borgens högsta utsiktspunkt, och höjer sig omkring 16 meter över vattnet. Den är prydd med honungsfärgade stenplattor och ett förgyllt smidesjärnräcke längs utsidan. På sommaren kan man sätta upp en gyllene tältduk på trästänger och skapa skugga åt de damer som samlas här för att dricka svalkande sorbet.

## 9.4 UPPGIFTEN

Detta äventyr syftar till att återvinna den ring som grevinnan Tatharim förlorat. Äventyret består av flera delar och en slutlig, spännande klimax, som kanske när allt kommer omkring inte utgör slutet ...

### 9.4.1 FÅ IGÅNG SPELARNA

Först måste man få spelarna att komma till Barad Tathren. Detta kan göras på ett flertal olika sätt. De kan tidigare ha stött på grevinnan Tatharim i träsket, eller på Onodló under någon av hennes sällsynta färder bort från borgen, och inbjudas på besök. De kan gå vilse och påträffas av någon från borgen som för dem dit så att de skall kunna vila innan de fortsätter sin färd. Och de kan till och med stöta på borgen av en slump medan de är upptagna av något annat uppdrag eller äventyr.

#### VID TORNET

Rollpersonerna blir nästan garanterat inbjudna att dela en måltid med grevinnan Tatharim, och hon kommer att inbjuda dem att sova över. Innan de drar sig tillbaka blir det underhållning i form av musik och poesi (rollpersonerna kan komma att inbjudas att bidra). Senare, när hennes tjänstekvinnor och följe är ur vägen, kommer Eariel att be om ett viktigt samtal med rollpersonerna. Om så krävs, kommer hon att Påverka eller Tjusa någon av dem i hemlighet och därigenom få dem att lyssna på henne. När hon berättar sin sorgliga historia — hur hennes make är förbannad och bara kan tillbringa en dag av sju med henne, hur han nu säkert är förlorad för evigt eftersom hon förlorat den magiska ring som låter honom återvända och att hon bär på hans barn — kommer hon nästan att bryta samman.

**NOT:** Denna förtvivlade begäran borde övertyga rollpersonerna att hjälpa en kvinna i nöd. Om någon skulle förbli hårdhärtad, kan de bli tvungna att slå ett MS mot en 10:e nivåns Uppdrags-besvärjelse. I sådana fall måste de stå emot för att kunna ignorera eller argumentera mot att hjälpa Eariel.

Eariel kommer att berätta allt hon vet för rollpersonerna: att ringen var en guldcirkel inlagd med små ädelstenar i skiftande färger, och att hon förlorade den

när hon red över en bro över ett vattendrag i träsket. Detta vattendrag (se områdeskartan) leder genom träsket och pilträdsdungarna ut i Estolin.

#### SÖKANDET EFTER RINGEN

Ringens har svalts av en mindre fisk som i sin tur ätits upp av en gammal sjökatt. Att leta i vattendraget kommer inte att ge något resultat, men rollpersoner som ger sig ned i vattnet kan bli angripna av ett nejönöga eller av några iglar. Sjökatan med ringen simmar bort, och lämnar Estolin genom den norra strömmen, förbi Vassön och ned i Sumpmarken genom den breda kanalen. Där simmar den omkring några dagar innan den till slut på slingervägar tar sig tillbaka och återfinns i Estolin mot slutet av den sjätte dagen.

Rollpersonerna kan självfallet ge sig in i Sumpmarken genom att använda Läges-besvärjelser eller med hjälp av andra medel. Ge dem en chans som står i proportion till besvärjelsens räckvidd att finna ringen en gång om dagen, men kom ihåg att när de kommer fram till den punkt där den upptäcktes, kommer sjökatan troligen att flyttat på sig. I Sumpmarken finns ganska många otrevliga varelser som alltför gärna bråkar med dem: ormar, stora fiskar, gölfladdermöss, minkar, flera ormar, blå sköldpaddor, iglar och plattfiskar, ännu flera ormar, kråkor och ugglor plus en hel mängd värre varelser nattetid. Det är ytterst otroligt att de skulle stöta på någon i Sumpmarken annat än på de stora, direkta kanaler som används av båtar. Nedan följer två undantag.

#### MERHN-ANA-MIVEN

Rollpersonerna kan stöta på denna wōsekvinnas var som helst i träsket, där hon går längs någon kanal. Hennes bakgrund är hölj i dunkel. (Vissa påstår att hon är utstött från boplatserna i Drúadanskogen i Anórien.) Hon har vandrat runt i träsket i femton eller kanske tjugo år och är välkänd av ortsbefolkningen, ehuru sällan omtalad. När rollpersonerna stöter på henne lär de bli förvånade, ty hon kan gå på vattnet — eller ger i alla fall intryck att göra det. Merhn använder halvmeterhöga styltor med bred botten som är idealiska för att snabbt ta sig fram över kärr, längs vattendrag eller genom hög vass.

Merhn talar bara wosiska. När hon stöter på rollpersonerna kommer hon instinktivt att veta vad de håller på med och hejda dem för att hjälpa dem. Hon använder teckenspråk och ritar en ring i luften, gör sväljrörelser och slänger åt dem en fisk från sin korg. Sedan kommer hon att uttala Josheres namn innan hon snabbt försvinner i fjärran. Fisken hon slängt åt dem är ätlig, men dess kött innehåller en svagt narkotisk hallucinogen. Om någon äter av den, kommer de att se syner av en jättelik sjökatt som simmar omkring med ett gyllene glitter mellan sina motbjudande breda, tjocka läppar.

#### JOSHERÉ

Rollpersonerna kan antingen ledas till träskmannaprästen Josheré av Merhn-ana-Iven och/eller av Húwo den kortörade ugglan (se personbeskrivningar). Det kan ta några dagar att leta rätt på honom; rollpersonerna kan självfallet låna en båt eller två av grevinnan Tatharim för att ta sig runt i om de saknar egen båt. Prästen kommer att vara lynnig och märklig, och det



starkaste intryck man får av honom är mörkt och olycksbådande. Han kommer inte att besvara direkta frågor, utan kommer i stället med föga upplysande och irriterande anmärkningar. Han kommer i synnerhet att tala om för dem att de "kommer från den mörka Glitterhålan" och varna dem med orden "om ni återvänder till Mörkersjön, tag er då i akt för den ondas håla".

Förhoppningsvis får detta dem att fundera på grevinnan Tatharims sanna natur och hennes berättelse om hur män förvandlas till svanar. Kan hon verkligen vilja ha denna kraftfulla ring för ett så oskyldigt ändamål? Om, slutligen, rollpersonerna vinner Josheres förtroende, kommer han att säga att om de vill finna ringen skall de "gå och fiska från borgens murar".

#### ÅTERKOMST TILL BARAD TATHREN

Eariel kommer att bli överraskad och harmsen om rollpersonerna, vilket är i det närmaste ofrånkomligt, återvänder utan ringen. Hon kommer att bli ganska sarkastisk och syrlig om de föreslår att man skall följa Josheres råd, men hon kommer inte att hindra dem. Hennes inställning lindrar inte deras misstänksamhet mot henne.

Fiskandet från balkongen kommer inte att ge något resultat förrän sent på kvällen den sjätte dagen (även om vanliga fiskar kommer att nappa). Så får plötsligt en av fiskarna napp; en jättelik fisk har huggit. Den visar sig snart vara alltför stor för att tas upp med spö och en av rollpersonerna blir tvungen att ge sig ut i vallgraven och döda den. I den jättelika sjökattens buk ligger ringen.

#### FÖR SENT?

Efter alla sina ansträngningar misslyckas rollpersonerna precis med att få ringen till Eariel innan solens sista kant försvinner nedanför den avlägsna, fuktiga horisonten. När ljuset dör bort ur den rodnande västerskyn, börjar vallgravens vatten virvla och piskas upp och en hemsk gestalt dyker upp ur vågorna för att hämta sin brud. Det är dyvättemagikern, som dagen förut känt doften av ringen likt en middagsstek och som spårat den hit och väntat på att solen skall försvinna genom nattens portar så att han kan visa sig. Dyvätten har tidigare färdats genom Estolin och sett den fina damen med hans ring, jo då, sett henne, och hyst begär efter henne men ändå inte kunnat ta henne, ty ringen skyddar henne utan att hon vet om det. Nu är timmen för hennes makes återkomst för första gången förbi utan att han återkommit, och dyvätten är redo att slå till, ty i natt skall han festa på människokött i sin brudkammare.

#### MELDAINS RING

Ringen som historien kretsar kring, ett guldband med infattade Alcamiren (Q. "Glitterstenar"), smiddes under Andra Åldern av alvsmeder i Ost-in-Edhil. Det är en mäktigt talisman som tillverkades i denna stads sista period, och dess tillverkare misstänkte att någon ondska verkade bland juvelsmederna och försökte skydda allt gott mot den. Ringen har följande krafter:

##### (SRR):

- x2 kraftpoängsföremål
- +33 på MS mot Jordmagi
- Permanens 1 gång/dag; en besvärjelse som ändrar

en besvärjelses funktionstid till Permanent, dock med begränsningar i vissa fall

- Upplösa Ond Jordmagi 2 ggr/dag (nivå 33)
- Skydd mot Ond Jordmagi 3 ggr/dag (nivå 33)
- Upptäcka Jord- och Flödesmagi 4 ggr/dag (nivå 33)
- Ringen är ett eget väsen och kommer att handla på eget bevåg om bäraren är omedveten om en fara. Den använder då sina egna KP (d. v. s. den har då lika många KP som bäraren själv)

##### (EDD):

- dubblar bärarens PSY
- +33 på Motståndsslag mot Animist- och Elementarbesvärjelser
- PERMANENS 1 gång/dag
- SKINGRA 2 ggr/dag (E33)
- ANTIMAGI 3 ggr/dag (E33)
- VARSEBLIVNING (endast magi) 4 ggr/dag (E33)
- Ringen har ett eget väsen och kommer att handla på eget bevåg om bäraren är omedveten om en fara. Den använder då sina egna PSY-poäng (d. v. s. den har då lika många PSY-poäng som bäraren själv)

#### RESULTAT

Rollpersonerna kan försöka bekämpa dyvättemagikern vart den än går. Under alla omständigheter kommer den att försöka gripa Eariel och dra ned henne i sjön. Den kommer att använda alla sina krafter och om den lyckas undkomma en liten stund blir det snart mörkt, vilket ger den alla fördelar. Om det går dåligt i striden kan Húwo återkomma och ge rollpersonerna goda råd, eller också kan svan-Tatharim dyka ned från skyn och ge dem ett ögonblicks andrum.

Om det ser hopplöst ut för dyvättemagikern, kommer den att vända om och dyka ned i det becksvarta vattnet för att simma över sjön och ta sig hem till sin håla genom Sumpmarken. Rollpersonerna bör uppmuntras att förfölja den och — om det över huvud taget är möjligt — ta kål på den. Eariel kommer inte att vilja att de tar med sig ringen, eftersom hon hellre vill vara säker på att få se sin make en gång i veckan än aldrig mer.

Rollpersonerna kan inte räkna på mycket hjälp från borgens tjänsteflickor och följesmän. Naurdil Våpnaren lär springa från varje ordentlig strid och grevinnan Tatharim är gravid. De övriga männen i borgen tycker inte att de är anställda för att slåss med motbudande dyvättar och flickorna springer bara i vägen, eller blir fruktansvärt skrämda av monstret (och kan t. o. m. bli tagna som gisslan).

#### 9.4.2 BELÖNING

När dyvättemagikern väl är död återfår greve Tatharim sin ursprungliga gestalt; förbannelsen hävs. Han kommer att kunna leda rollpersonerna till varelsens håla om de inte funnit den, och där överlämna alla varelsens skatter utom sin rustning och sitt födelsesvärd till dem. Spelledaren bör avgöra vad som kan finnas i skatten efter de normer som gäller för hans kampanjäventyr — den skulle kunna innehålla ett stiltigt svärd (+20 AB och fördubblar Spåra och Smyga/Gömma sig-bonusen för utbygdsjägare och spejare; EDD: +4 på CL och skada och fördubblar CL på Smyga, Spåra och Gömma sig), massor av juveler, en målad



bronssköld, +10 FB med Svärdsparad 2 ggr/dag (EDD: +2 på parering och parerar automatiskt 2 närstridsattacker/dag), en tunna med sex brygder, en långskaftad yxa som kan hugga ned ett träd på tre SR plus en SR för varje 30 cm i trädets diameter, ett bälte av silverblad som ökar bärarens PER med 5 och ger +25 på Skådespel (EDD: ökar bärarens KAR med 1). Där finns även en hög guld, silver och andra värdefulla metaller.

### 9.4.3 ANDRA HJÄLPMEDEL OCH HINDER

Förutom allt som beskrivits ovan finns även Sumpmarkens naturliga faror, då den i sig är ett motbudande träsk. Rollpersonerna får räkna med att ganska ofta råka ut för uppehåll och faror. Dessa kan vara så pass

harmlösa som ogräs och insekter eller betydligt värre. Båtar kan vältas av upprörda störar, och de som befinner sig i vatten kan bitas av gäddor eller av simmande ormar. Slå regelbundet mot sjukdomar som härrör från insekter, dåligt dricksvatten, fladdermöss, iglar och plattfiskar.

**NOT:** *Angurth och Vemaak i SRR-regelboken är ganska lämpliga.*

Hjälp kan komma från märkliga och oväntade håll (såsom de som diskuterats ovan). En mycket karismatisk rollperson skulle kanske kunna övertala Naurdil eller någon av borgens följesmän att slå följe med dem. Alternativt kan man låta sällskapet stöta ihop med Cormacar Utbygdsjägaren, eller med någon ännu starkare SLP som hjälper dem. Självfallet innebär detta att de måste uppge en del av sin belöning.





# 10 TABELLER

## 10.1 MÖTESTABELL

Möte	Ente älvs dalgång	Träsk & kärr	Sophögen	Sumpmarken	Nedre deltat	Östra Emnet
Sannolikhet (%)	20%	20%	15%	25%	10%	20%
Avstånd (km)	3	3	1	1	2	8
Tid (timmar)	2	4	1	1	2	4

### BOSÄTTNINGAR ETC.

Ruiner	01	01-02	01	—	01	01-02
Stugor/nattplatser	02-03	03	—	—	02	03-04
Hus/bondgård	04	—	—	—	—	05
Stig	05-08	04	02	—	03	06-07

### FOLK

Bönder	09-10	05	—	—	—	08-09
Herdar	11-13	06	—	—	—	10-13
Lantbor	14-16	07	—	—	04-05	14-16
Pälsjägare	—	08	03-05	01-02	—	—
Falkenerare	17	09-10	—	—	06	14-16
Fiskare	18-21	—	06-11	—	07	—
Räkfiskare	22	—	12-13	—	08	—
Smugglare/stråtrövare	23	11-12	14-16	03-04	09-10	17
Jägare	24	13-16	17-21	05	11-15	18-20
Träskmän	—	17	22	06-07	16-17	—
Drängar	25	18	—	—	—	21
Torvsamlare	26-27	19-23	23-27	—	—	—
Patrull	28	24	28	—	18	22
Tullmän	29	—	—	—	19	—
Resenärer	30-32	25	29	—	20-21	23
Handelsmän	33-34	26	30	—	22-23	24
Ullhandlare	35-36	—	—	—	24-25	25-26

### FLYGANDE VARELSER

Insekter/svärmar	37-38	27-28	31-34	08-12	26	27
Hummerbaggar	—	29	35	13-14	—	—
Vadarfågel	39-40	30-33	36-39	15-20	27-28	—
Simmare/sjöfågel	41-45	34-35	40-46	21-27	29	—
Rovfåglar	46	36	47-48	28-29	31-32	28-29
Fladdermöss	47	37	49-50	30-31	33	30
Andra flygande varelser	48	38	51-52	32-33	34	31

### REPTILER OCH AMFIBIER

Små reptiler	49	39-41	53-54	34-36	35-36	32-33
Giftormar	50	42-44	55-56	37-40	37	34
Iglar	51	—	57-58	41-44	38	—
Sköldpaddor	52	45	59	45	39	—
Amfibier	53-54	46-49	60-62	46-49	40	—
Vodyanoier	—	—	62	50-51	—	—

### DÄGGDJUR

Utter/Mink/Gnagare	55	50-52	63-65	52-53	41-43	35-36
Vildsvin/Björn/Rådjur	56	53	66-67	54-55	44-47	37-43
Vildhund/Pilt	57	54-55	68-69	56	48-50	44-46

### FISK

Ål	58	—	70-72	57-59	51	—
Nejonöga	—	—	73	60-61	52	—
Medelstor fisk	59-60	—	74-77	62-66	53-54	—
Stor fisk	61	—	78-79	67-69	55	—
Jättestor fisk	—	—	—	70-71	—	—

### ICKE-MÄNSKLIGA RASER

Dyvättar	—	—	80	72-73	—	—
Orchertrupp	62	56	81	74-75	56-57	47-49
Andra varelser	63-64	57-58	82-83	76-77	58-60	50

### FAROR

Onaturliga faror†	65-72	59-68	84-91	78-87	61-68	51-64
Terrängfaror‡	73-75	67-73	92-96	88-95	67-73	65-70
Naturliga händelser‡‡	76-00	74-00	97-00	96-00	74-00	71-00



10.1.1 FÖRKLARING TILL MÖTESTABELLEN

† fällor, ruiner och skräp på marken etc.  
‡ kärr, kvicksand, vattendrag, forsar, undervegetation etc.  
‡‡ översvämning, storm, ovanliga ljud, märkliga upptäckter (örter, lik, förlorade föremål, etc.), påträffad mat etc.  
NOT: Om nödvändigt, slå om (t. ex. om fisk påträffas på torra land). Se avsnitt 5–6 för Djur och Monster.

10.1.2 HUR MAN ANVÄNDER TABELLEN OCH KODERNA

SL skall först avgöra i vilket av de sex områdena som spelargruppen befinner sig i och därefter slå för ett möjligt möte. Detta slår han varje gång RPna a) uppehållit sig i området så länge som kolumnen 'Tid' eller b) färdats så långt som kolumnen 'Avstånd' anger. Om mötesslaget är mindre än eller lika med sannolikheten, slå ett andra slag för att se vad RPna stöter på.  
Ett möte behöver inte alltid innebära en strid eller liknande; en spelargrupp kan undvika eller utmanövrera de flesta av de givna farorna/mötena med hjälp av listiga handlingar eller lyckade manöverslag. Denna tabell ger endast SL förslag på ovanliga eller potentiellt farliga platser eller varelser.

10.1.3 FÖRKLARING TILL SLP-TABELLEN

Värdena i tabellerna beskriver varje SLP; en mer detaljerad karakteristik för viktiga SLP finns även i texten. 'Övrig' information för EDD-personer finns i SRR-tabellen. Ett '‡' markerar en kvinnlig SLP.  
NOT: Om en SLP är galen av poitin, ökas hans AB med +10. Då kan han eller hon inte välja att parera (EDD: Träffchans och skada för närstridsvapen ökar med 2, RPn kan inte parera i samma SR).

10.2 SLP-TABELLER (SRR)

10.2.1 SLP I ÄVENTYR 1: "LIVETS VATTEN"

Namn	Rang	SP	Rustning	FB	Sköld	Skydd	När-strid	Projek-tilstrid	RM	Övrigt
GARNISONEN										
Amtaur	9	124	RB	45	Ja	—/—	121bs	77sb	5	Stadsbo, krigare, Merings trappas tullmästare
Thalion	7	108	RB	50	Ja+10	—/B	98bs	51sb	0	Dúnadan-krigare. Ung riddare från Anórien
Erkam	4	80	RB	30	Ja	A/B	70bs	40sb	–5	Krigare, Garnisonssergeant
Cormacar	4	51	ML	35	Ja	—/—	43bs	58lb	5	Utbygdsjägare, 12KP
Lansiär	3	50	RB	30	Ja	—/B	50rl	60sb	–5	Krigare
Lansiär	2	40	RB	25	Ja	—/B	45rl	50sb	–10	Krigare
Bågskytt	3	50	ML	30	Ja	—/B	50bs	70lb	–5	Krigare
Bågskytt	2	40	ML	25	Ja	—/B	40bs	55lb	–10	Krigare
Spejare	3	37	Ingen	45	Ja	—/B	60ks	60sb	20	Spejare
SMUGGLARE										
Ringór	5	70	Ingen	35	Nej	—/—	55ks	60sb	10	Spejare, 10KP
Fecandra	4	31	Ingen	5	Nej	—/—	34do	58lb	15	Stadsbo‡, bard
Elanta	1	20	Ingen	25	—	—	40Kl	30Be	MS	Blå utter, trogen, attackstorlek: L
Lúvagor	3	54	ML	10	Nej	—/—	31hy	60sb	5	Utbygdsjägare
Breorh	3	77	RB	5	Nej	A/—	79bs	34sb	10	Éothraisk krigare, har ej bäge
Taska	2	53	ML	10	Nej	—/—	61ky	36sl	5	Österländsk krigare
Edorhil	3	36	ML	15	Nej	—/—	28sp	18kb	0	Spejare
ANDRA PERSONER										
Rielfir	3	33	Ingen	5	Nej	—/—	37ks	37sb		Stadsbo, bard, kan tre besvärjelselistor, 8PP
Uruiwen	4	40	Ingen	15	Nej	—/—	48bs	34sp		Stadsbo‡, spejare, tullchef
Miena	3	31	Ingen	5	Nej	—/—	39do	39sp		Stadsbo‡, spejare, vårdshus-värd
Virloch	4	38	Ingen	0	Nej	—/—	48bs	34sp		Spejare, driver kvarn
Bethlam	3	34	Ingen	10	Nej	—/—	31kl	26do		Spejare‡, Virlochs fru
Tjänare	1	20	Ingen	10	Nej	—/—	31kl	26do		Spejare
Skrivare	1	19	Ingen	5	Nej	—/—	26do	26do		Stadsbo, bard



## 10.2.2 SLP I ÄVENTYR 2: "MICANDORS TORN"

Namn	Rang	SP	Rustning	FB	Sköld	Skydd	När- strid	Projek- tilstrid	RM	Övrigt
<b>VIKTIGA SLP</b>										
Hieryan	6	100	RB	45	Ja	A/B	101bs	63sb	0	Dúnadankrigare, borgherre i Micandors Torn
Yoruvë	4	60	Ingen	0	Nej	—/—	68sp	—	10	Dúnadan, andebesvärjerska, Hieryans fru, 12PP
Rognir	1	21	Ingen	-5	Nej	—/—	41hy	31sp	-5	Spejare, stalldräng, har förlamat ben
Ionanna	1	17	Ingen	15	Nej	—/—	36do	26kl	15	Spejare, tjänstekvinna, övervakar tvätten
Gael	1	24	Ingen	5	Nej	—/—	46ks	36do	5	Spejare, kock, smugglare
Bettring	3	45	ML	10	Nej	—/—	56bs	38sp	10	Utbygdsjägare, lots
Pauren	4	46	ML	35	Ja	—/—	54bs	69sb	20	Spejare, lots, ofta berusad; kär i Angrid
Angrid	5	63	HL	15	Nej	—/—	70st	85sl	20	Utbygdsjägare, lots, 10PP
Direvel	3	55	RB	30	Ja	A/B	59bs	39kb	-5	Krigare, vaktbefäl
Teiglor	3	62	RB	35	Ja	A/B	71bs	49ab	0	Stadsbo, krigare, vaktbefäl
Nísi	4	73	RB	30	Nej	A/B	92th	42sp	20	Dúnadankrigare, vaktbefäl

### GARNISON

Henderch	3	53	RB	30	Ja	—/B	50rl	60sb	10	Krigare, lansiär
Gathir	3	51	RB	25	Ja	A/B	55rl	45sb	5	Krigare, lansiär
Fumall	3	50	RB	35	Ja	—/B	50rl	60sb	15	Krigare, lansiär
Ulrod	2	44	RB	25	Ja	—/B	55rl	45sb	-5	Krigare, lansiär
Surion	2	42	RB	25	Ja	—/B	50rl	50kb	0	Krigare, lansiär
Phreir	2	40	RB	30	Ja	—/—	50rl	45kb	10	Krigare, lansiär
Mathed	2	41	ML	25	Ja	—/B	45ks	50sb	5	Krigare, bågskytt
Sisimmion	2	43	ML	20	Ja	—/B	40bs	55sb	0	Krigare, bågskytt
Larn	2	38	ML	25	Ja	—/—	45bs	55sb	5	Krigare, bågskytt

### HANDELSFARTYGETS BESÄTTNING

Orian	1	44	ML	10	Nej	—/—	30st	40sl	10	Krigare
Barach	1	41	ML	15	Nej	A/—	40hy	35sp	15	Krigare
Úner Edolin	7	52	ML	40	Ja	—/—	52bs	67do	20	Spejare

### SPANNMÅLSPRÄMENS BESÄTTNING

Núil	1	43	ML	10	Nej	—/—	30st	40sl	10	Krigare
Echad	1	39	ML	5	Nej	—/—	40bs	30sl	5	Krigare
Drengist	1	40	ML	10	Nej	—/—	30sp	40sp	10	Krigare
Hathon	1	42	ML	15	Nej	—/—	35ks	35sp	15	Krigare
Lissuin	2	28	Ingen	5	Nej	—/—	22do	22do	10	Stadsbo, bard, 1 2PP

## 10.2.3 SLP I ÄVENTYR 3: "DEN FÖRLORADE RINGEN"

Namn	Rang	SP	Rustning	FB	Sköld	Skydd	När- strid	Projek- tilstrid	RM	Övrigt
Gammelsjökatt	8	215	Ingen	40	—	—	90St	90Gp	ML	Stor rovfisk, allvarlig skada: M Stor, attackstorlek: MS, längd: 4 m, vikt 350 kg
Dyvätte- magiker	12	(90)	Ingen	45	Besv.	—/—	95Gp*	110Va	(30)	Odöd trollkarl, halv skada från icke-magiska vapen, * = +Skräck, 36KP
Atano	2	47	ML	25	Ja	—/B	55ks	35sb	0	Krigare, följesman
Dairuin	2	44	ML	20	Ja	—/B	50ks	30sb	-5	Krigare, följesman
Eariel Tatharim	8	57	Ingen	10	Nej	—/—	58ks	68kb	30	Halvalv, bard, har tre besvärjelselistor, 16KP
Gilwen	1	24	Ingen	10	Nej	—/—	15do	—	10	Stadsbo, bard, tjänsteflicka.
Húwo	4	22	Ingen	50	—	—	50Kl	25Kl	SN	Kortörad uggle (intelligent), attackstorlek: N
Idril	1	23	Ingen	5	Nej	—/—	15do	—	5	Stadsbo, bard, tjänsteflicka.
Josherë	9	50	Ingen	20	Nej	—/—	45g&k	15kb§	25	Dunlänning, andebesvärjare, har 15 besvärjelselistor, 18KP, § = fågelpilar; ger halv skada och 3 grader lägre allvarliga skador
Lith	2	42	ML	25	Nej	—/B	40bs	55lb	5	Krigare, följesman
Nanya	1	25	Ingen	10	Nej	—/—	20do	—	10	Stadsbo, bard, tjänsteflicka
Naurdil	5	76	RB	45	Ja	—/—	65bs	70sb	0	Dúnadan, utbygdsjägare, vapnare på Barad Tathren
Telethal	2	46	ML	25	Ja	—/B	60ks	35sb	0	Krigare, följesman



# 10.3 DJURTABELL (SRR)

Varelse	Rang	Antal	Allv. skada	Snabb- het	SP	Rustning	FB	Attacker†	Övrigt
DÄGGDJUR									
Uroxe	2	1-10	Norm	N	140	ML	20	50NHo/50STr	Tam, passiv om den inte störs
Svarthjörn	5	1-4	Stor	GS	150	ML	20	65SGp/70SKl	Går till angrepp om reviret hotas
Svartmink	1	1/7-12	Norm	MS	50	ML	60	50NBe	Väldsam, kan inte bli omtöcknad
Blå utter	4	1-3	Norm	GS	80	ML	30	40NKl/40NBe	Äter fisk och skaldjur
Fläckhjort	1	2-20	Norm	SN	50	Ingen	45	20LHo/35MLTr	Härdig och stridslysten
Träskvildsvin	2	1-2	Norm	GS	100	Ingen	30	40NHo/30NSt	Mycket aggressiva hanar
Vildget	1	4-8	Norm	SN	50	ML	50	60LSt/30LHo	Smidig men håller sig borta från träskområdena
Gråvarg	3	2-12	Norm	MS	110	ML	30	60SBe/30NKl	Lever bara norr om Formen- nin
Vildhäst	3	1-50	Norm	GS	150	ML	20	50SSSt/35STr	Vallas på Emnet
Träskmastiff	3	1-8	Norm	SN	60	ML	45	50NBe	Tama jakthundar
Träskponny	2	1-2	Norm	GS	100	ML	20	30NSt/30STr	Vanlig grå art
Meriscpilt	1	7-12	Norm	SN	55	ML	40	45NBe	Vildhund
Vildfår	1	6-60	Norm	GS	50	ML	40	50NSSt/45NTr	Hardbo-variant som anpas- sats till ett liv i träsket
FISK									
Äl	1-50	1-4	Norm	GS	13	Ingen	20	10LBe	Regionens stapelvara
Nejonöga	1	1-4	Norm	GS	15	Ingen	15	20LBe/(+blödn.)	Blodsugande parasit
Gädda	1-2	1	Norm	GS	30-60	Ingen	35	40NBe	Sötvattensrovfisk
Stör	5	1	Stor	GS	200	ML	10	60SSSt	Uppskattad för sin rom
Sjökatt (stor)	10	1	M Stor	ML	260	ML	15	90MSSt/90MSGp	Slamkrypare
Sjökatt	3	1-12	Stor	L	160	ML	30	60SBe/60SGp	Slamkrypare
REPTILER OCH AMFIBIER									
Ar-natrach	4	1	Stor	SN	75	ML	20	60SHo/gift	Orm, 6:e nivåns muskelgift
Blå sköldpadda	5	1-4	Stor	GS	150	ML	20	65SGp/70SKl	Går till angrepp om revir hotas, 2:a nivåns muskelgift
Träskhuggorm	1	1	Norm	MS	20	Ingen	60	50MLHo/gift	Aggressiv orm, 10:e nivåns muskelgift
Natrach	1	1-2	Norm	N	20	Ingen	20	30LHo/gift	Orm, SN i vatten, jagar på land, 3:e nivåns muskelgift
Vodyanoi	1	1-2	Norm	GS	55	ML	35	60MSBe/60MSGp	Köttätande vattenvarelse, påminner om jättestor groda, 60% chans att offret måste slå ett Motståndsslag (+PER- bonus) mot en 5:e nivåns Fasthållningsbesvärjelse
FLYGANDE VARELSER									
Fiskgjuse	3	1-2	Norm	SN	30	Ingen	30	45NKl/35LGr	Rovfågel
Gås/svan	1	2-40	Norm	N	35	Ingen	20	40NGr/30LSt	
Kråkor	1	5-50	Norm	GS	20	Ingen	55	10LGr/10LKl	
Hök	1	1-2	Norm	MS	20	Ingen	50	45LKl/15LGr	Rovfågel
Hopta	1	1-20	Norm	N	14	Ingen	30	30LHo/0MLKl	Asätare
Hummerbagge	3	1-20	Norm	SN	35	Ingen	50	50LHo	Dumdristigt aggressiva
Jatewoon	9	1	Stor	SN	120	Ingen	30	80SGr/70SKl	Jättestor träskfågel
Djävulsknott	0	3-300	Norm	GS	1	Ingen	45	10MLGr/+sjukd.	Myggans jättelika släkting
Gölfladdermus	0	1-100	Norm	MS	5	Ingen	60	25MLBe	Nattdjur, ytterst passiv, kan ej omtöcknas
Kärrhök	2	1-2	Norm	MS	25	Ingen	40	35NKl/25LGr	Fiskätande rovdjur
Kortörad uggla	4	4	Norm	SN	20	Ingen	50	50LKl/25NKl	Natligt rovdjur
Gyllenglada	5	1-2	Norm	MS	35	Ingen	50	55NKl/45LGr	Rovfågel, jagar endast i gryning och skymning
ODÖDA									
Dyvätte	4	2-20	Norm	GS	60	Ingen	35	50Va/75NBe	Delvis vattenboende odöd, Trans-besvärjelse: 3 m radie, varar en SR/5% misslyckan- de, suger blod varje omgång (2-20 SP/SR)

Övriga odöda (Se avsnitt 6).

† Varelserna kommer i första hand att använda den första attacken, i andra hand andra attacken, o. s. v. Bokstaven före 'vapen'-förkortningen anger attackens storlek.



## 10.4 SLP-TABELLER (EDD)

### 10.4.1 SLP I ÄVENTYR 1: "LIVETS VATTEN"

Namn	KP	SB	Närstrid	Projektilstrid	Rustning	Sköld
<b>GARNISONEN</b>						
Amtaur	19	+1T6	24bs	15sb	RB	20 MS
Thalion	17	—	20bs	11sb	RB	16 MS (+2 på CL och abs)
Erkam	13	—	14bs	8sb	RB	12 MS
Cormacar	11	—	9bs	12lb	L	5 MS
Lansiär	11	—	10rl	12sb	RB	8 LS
Lansiär	10	—	9rl	10sb	RB	8 LS
Bågskytt	11	—	10bs	14lb	L	6 MS
Bågskytt	10	—	8bs	11lb	L	6 MS
Spejare	10	—	12ks	12sb	Ingen	8 MS

<b>SMUGGLARE</b>						
Ringór	12	—	11ks	12sb	Ingen	Nej
Fecandra	9	—	7do	12lb	Ingen	Nej
Elanta	8	—	2 Klor 8 (Skada 1T6)	1 Bett 6 (Skada 1T6)	Ingen	—
Lúvagor	11	—	6hy	12sb	L	Nej
Breorh	13	—	16bs	7sb	RB	Nej
Taska	11	—	12ky	7sl	L	Nej
Edorhil	10	—	6sp	4kb	L	Nej

<b>ANDRA PERSONER</b>						
Rieldir	9	—	5ks	7sb	Ingen	Nej
Uruwen	10	—	10bs	7sp	Ingen	Nej
Miena	9	—	8do	8sp	Ingen	Nej
Virloch	10	—	10bs	7sp	Ingen	Nej
Bethlam	9	—	6kl	5do	Ingen	Nej
Tjänare	8	—	6kl	5do	Ingen	Nej
Skrivare	8	—	5do	5do	Ingen	Nej

### 10.4.2 SLP I ÄVENTYR 2: "MICANDORS TORN"

Namn	KP	SB	Närstrid	Projektilstrid	Rustning	Sköld
<b>VIKTIGA SLP</b>						
Hieryan	18	+1T4	20bs	13sb	RB	18 MS
Yoruvé	12	—	14sp	—	Ingen	Nej
Rognir	8	—	8hy	6sp	Ingen	Nej
Ionanna	8	—	7do	5kl	Ingen	Nej
Gael	8	—	9ks	7do	Ingen	Nej
Bettring	10	—	11bs	8sp	L	Nej
Pauren	10	—	11bs	14sb	L	8 MS
Angrid	11	—	14st	17sl	NL	Nej
Direvel	11	—	12bs	8kb	RB	12 MS
Teiglor	11	—	14bs	10ab	RB	14 MS
Nísi	12	—	18th	8sp	RB	Nej

<b>GARNISON</b>						
Henderch	11	—	10rl	12sb	RB	11 LS
Gathir	11	—	11rl	9sb	RB	10 LS
Fumall	11	—	10rl	12sb	RB	12 LS
Ulrod	10	—	11rl	9sb	RB	8 LS
Surion	10	—	10rl	10kb	RB	9 LS
Phreir	10	—	10rl	9kb	RB	7 LS
Mathed	10	—	9ks	10sb	L	6 MS
Sisimmion	10	—	8bs	11sb	L	6 MS
Larn	10	—	9bs	11sb	L	6 MS

<b>HANDELSFARTYGETS BESÄTTNING</b>						
Orian	10	—	6st	8sl	L	Nej
Barach	10	—	8hy	7sp	L	Nej
Úner Edolin	11	—	10bs	13do	L	8 MS

<b>SPANNMÅLSPRÄMENS BESÄTTNING</b>						
Núil	10	—	6st	8sl	L	Nej
Echad	10	—	8bs	6sl	L	Nej
Drengist	10	—	6sp	8sp	L	Nej
Hathon	10	—	7ks	7sp	L	Nej
Lissuin	9	—	4do	4do	Ingen	Nej



### 10.4.3 SLP I ÄVENTYR 3: "DEN FÖRLORADE RINGEN"

Namn	KP	SB	Närstrid	Projektil- strid	Rustning	Sköld
Gammelsjökatt	50	+2T6	18St	18Gp	Ingen	—
Dyvätte- magiker	(15)	+1T4	1 Grepp 19* (skada 1T12)	1 Vapen 22	Ingen	Besvärjelse
Atano	10	—	11ks	7sb	L	11 LS
Dairuin	10	—	10ks	6sb	L	8 MS
Eariel Tathariml	1	—	12ks	14kb	Ingen	Nej
Gilwen	8	—	3do	—	Ingen	Nej
Húwo	8	—	2 Klor 10 (Skada 1T8)	1 Grepp 5 (Skada 1T6)	Ingen	—
Idril	8	—	3do	—	Ingen	Nej
Joshéré	11	—	9judo	3kb§	Ingen	Nej
Lith	10	—	8bs	11lb	L	Nej
Nanya	9	—	4do	—	Ingen	Nej
Naurdil	13	—	13bs	14sb	RB	10 MS
Telethal	10	—	12ks	7sb	L	9 MS

## 10.5 DJURTABELL (EDD)

Varelse	KP	SB	Primär Attack	Skada	Sekundär attack	Skada	abs	Övrigt
<b>DÄGGDJUR</b>								
Uroxé	20	2T6	1 Stångning 11	1T6	1 Trampning 15	1T8	3	
Svarthjörn	13	—	1 Bett 8	1T6	2 Klor 10	1T6	2	
Svartmink	8	—	1 Bett 10	1T6	—	—	0	
Blå utter	10	—	2 Klor 8	1T6	1 Bett	1T6	0	
Fläckhjort	14	—	1 Stångning 4	1T4	1 Trampning 7	1T3	0	
Träskvildsvin	13	—	1 Bett 9	1T8	1 Stångning 5	1T6	2	
Vildget	4	—	1 Stångning 12	1T8	1 Bett 6	1T6	2	
Gråvarg	10	—	1 Bett 10	1T8	2 Klor 6	1T6	1	
Vildhäst	16	1T6	2 Sparkar 10	1T8	1 Bett 7	1T6	1	
Träskmastiff	6	—	1 Bett 10	1T6	—	—	0	
Träskponny	10	1T4	2 Sparkar 8	1T6	1 Bett 5	1T4	1	
Meriscpilt	6	—	1 Bett 8	1T6	—	—	0	
Vildfår	5	—	1 Stångning 6	1T6	1 Bett 4	1T4	2	
<b>FISK</b>								
Ål	2	—	1 Bett 2	1T2	—	—	0	
Nejonöga	1	—	1 Bett 4	1T2	Blodsugning	1 KP/SR	0	Om ett Bett lyckas suger den automatiskt 1 KP/SR
Gädda	9	—	1 Bett 8	1T6	—	—	0	
Stör	20	+1T10	1 Snärt 12	1T6	—	—	0	
Sjökatt (stor)	40	+3T6	1 Snärt 18	1T10	1 Sväljning 18	1T10	0	
Sjökatt	22	+1T6	1 Snärt 12	1T8	1 Sväljning 12	1T8	0	
<b>REPTILER OCH AMFIBIER</b>								
Ar-natrach	13	—	1 Bett 12	1T6	Muskelgift STY 6	—	0	
Blå sköldpadda	10	—	1 Bett 13	1T6	Muskelgift STY 2	—	0	
Träskhuggorm	10	—	1 Bett 10	1T2	Muskelgift STY 10	—	0	
Natrach	8	—	1 Bett 6	1T3	Muskelgift STY 3	—	0	
Vodyanoi	15	—	1 Bett 12	1T10	1 Sväljning 10	1T8	0	60% chans att den lägger en PARALYSERING E5
<b>FLYGANDE VARELSER</b>								
Fiskgjuse	6	—	1 Klo 8	1T6	1 Hack 6	1T4	0	
Gås/svan	8	—	1 Bett 14	1T3	1 Hack	1T2	0	
Kräkor	4	—	1 Hack 12	1T6	1 Klo 8	1T2	0	
Hök	6	—	1 Klo 9	1T8	1 Hack 7	1T6	0	
Hopta	4	—	1 Klo 6	1T4	1 Hack 3	1T4	0	
Hummerbagge	1	—	1 Bett 10	1T2	—	—	0	
Jatewoon	25	+1T6	1 Hack 16	1T10	1 Klo 14	1T8	1	
Djävulsknott	1	—	1 Bett 2	—	Sjukdom	—	0	
Gölfladdermus	1	—	1 Bett 5	1T2-1	—	—	0	
Kärrhök	6	—	1 Klo 10	1T6	1 Hack 6	1T4	0	
Kortörad uggla	5	—	1 Klo 8	1T6	1 Hack 4	1T4	0	
Gyllenglada	8	—	1 Klo 12	1T8	1 Hack 8	1T8	1	
<b>ODÖDA</b>								
Dyvätte	11	—	1 Vapen 10	—	1 Bett 15	1T8	2	Trans-besvärjelse: 3 m radie, varar en två SR/5% misslyckande, suger blod varje omgång (1-6 KP/SR)



ENTE ÄLV

## FASORNAS TRÄSK

**L**ängs Calenardhons södra kant, på gränsen till Anorien, ringlarsig Ente älv mot den stora Anduin. Där de två möts ligger ett omfattande träskområde, befolkat av allehanda märkliga varelser och personer.

Nu är det år 1640 i Tredje Äldern och spelarnas rollpersoner har lockats hit med rykten om smuggling. Träskets hemligheter är många och mörka och om man är alltför nyfiken blir man kvar i det - för alltid...

Denna modul innehåller tre äventyr och en kortfattad beskrivning över Ente älvs mynning, samt en del nya, spännande varelser att använda i din Midgårdskampanj.

**OBS:** Detta är inte ett eget spel; du måste ha antingen Expert Drakar och Demoner eller Sagan om Ringen-rollet för att kunna använda denna modul.



Copyright© 1987 Tolkien Enterprises. "THE HOBBIT"® & "THE LORD OF THE RING"® är inregistrerade varumärken som tillhör Tolkien Enterprises, en avdelning under Elan Merchandising, INC, USA. Samtliga rättigheter förbehållna.



06305